MSX cd

# MCCM

MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE



## MCCM redactioneel

MCCM wordt gemaakt met een uit vrijwilligers bestaande redactie.

**Redactie:**
Frank H. Druijff (hoofdredacteur)
Erik van Bilsen, Marc Hofland, Frits van der Kruk, Marco Soijer, Arjan Steenbergen
**Vaste medewerkers:**
Bert Daemen, Adriaan van Doorn, Tom Emmelot, Ron Holst, Ben Kagenaar, Jan van der Meer, John van Poelgeest, Fokke Post, Anne de Raad, Michel Schouren, Wammes Witkop, Alex Wulms
**Medewerkers aan dit nummer:**
Manuel Bilderbeek, Eric Boon, Sandy Brand, Cas Cremers, Pascal Cremers, Rob Hiep, Bernard Lamers, Dennis Lardenoye, Peter Meulendijks, Rob de Ruijter, Jesus Tarela, Michael Volkov, Rieks Warendorp Torringa

**Adressen:**
De redactie is te bereiken per post
’s-Gravendijkwal 5a
3021 EA Rotterdam
of per fax
(010) 476 88 76
of via e-mail
mccm@database.nl
of per telefoon
(010) 425 42 75
of per BBS
(0598) 61 77 52 (tijden in de BBS–wereld) ❒

## MCCM op cd



# Beste Lezer,

*Het allerlaatste voorwoord. Even hebben we nog met de gedachte gespeeld om deze MCCM op cd als MCCM 91 te laten verschijnen. Eerlijk zou dat niet echt zijn. Veel artikelen zijn in feite — erg gestript — opgenomen in MCCM 90. Andere artikel werden gecombineerd tot één artikel. Hier op de MCCM CD — nummer vierhonderd dus — staan die artikelen weer extra ruim. Op de cd geldt geen kleurbeperking. Hier kunnen vier of vijf kleurenpagina's achter elkaar zonder probleem. De kosten nemen ook nauwelijks toe als wij de illustraties eens wat ruimer plaatsen. Er wordt alleen wat meer ruimte in beslag genomen en daar kan dan niets anders staan.*

*Ook namen we het niet te nauw met onze normale verdeling over het blad. We proberen anders altijd de voor het oog saaie artikelen, met vrijwel alleen tekst, zoveel mogelijk af te wisselen met andere, waar juist veel plaatjes bij staan, maar we hebben er in dit geval niet zo op gelet. Nu kwam een artikel dat ‘klaar’ was, gelijk als volgende op de cd. Zoek dus niets achter de volgorde, zelfs niet het tijdstip waarop het artikel klaar was. De supergrote postrubriek werd al op het dode hout gemeld. Ook hier meld ik nog dat niet alles dat er lag, is gebruikt en dat niet alles bedaagd is. De bijdrage van Pascal Cremers vonden wij zo hartverwarmend, dat we die een beetje als een artikel aan het eind van de postrubriek opnamen. Maar er kwam meer en dus gingen we door.*

*Het vullen van de cd bracht vreselijk veel werk met zich mee, maar we kunnen trots zijn op het resultaat. We kregen enorm veel toestemmingen en met het binnenhalen van die toestemmingen, kwam ik in contact met velen die in het verleden voor MSX hadden geproduceerd. Heel verschillend waren de reacties. De kleine producenten waren vaak blij verrast te horen dat MSX nog steeds draaide en wilden graag meewerken aan zo’n cadeau. Bij de grote bedrijven had ik een dikke huid nodig. Ik werd langs allerlei afdelingen gestuurd om steeds weer hetzelfde verhaal te doen en dan te horen. ‘MMX? Nee, daar doen we nog niets speciaals voor. Oh, MS-X. En wat is dat dan?’ Toch bleek ook hier de aanhouder ten langen leste vaak te winnen. Treurig waren de contacten met Japan. Veel e-mail en naar de grote jongens een keurige brief in het Japans met een van onze zeldzame tijdschriften erbij. Adressen waren zeer moeilijk te vinden en noch de Kamer van Koophandel, noch de ambassade kon ons echt helpen. Men wilde wel, maar bleek gewoon niet over de juiste gegevens te beschikken. Aan de zeldzame adressen die wij vonden, stuurden wij ons pakket en daarvan kwamen er weer een paar als onbestelbaar terug. Op Sega na, liet geeneen iets van zich horen. En bij Sega wist ons contact niet dat Sega ooit MSX software maakte, uit de droom geholpen zou de post naar de juiste afdeling worden doorgestuurd en die had vermoedelijk een diepe la…*

*Bij de meeste clubs was de medewerking gelukkig groot. Vele wilden graag hun software op de cd zien, ook al zat een extra setje voor de medewerking er niet in. Alleen abonnees, was het credo van Wammes. Toch ook vreemde zaken, zoals die club die alleen een deel van hun pd-bak beschikbaar wilde stellen, terwijl we van andere clubs juist — vaak zelfs ongevraagd — de hele bak aangeleverd kregen. Illegale zaken troffen wij wel aan in die pd-bakken, maar het viel mee. MSX dos wordt bij iedereen als pd beschouwd en dat is het natuurlijk niet. Ook troffen wij wel eens een uitgeklede PMEXT aan die zo niet mag worden verspreid. Echt fout was natuurlijk Graph-Saurus van Bit2 die we in een bak aantroffen. Even voelden we de neiging om het programma op te nemen onder het excuus ‘zij zeiden dat het pd was en wij wisten niet beter’. Maar u bent dat niet van MCCM gewend, wij weten wel beter.*

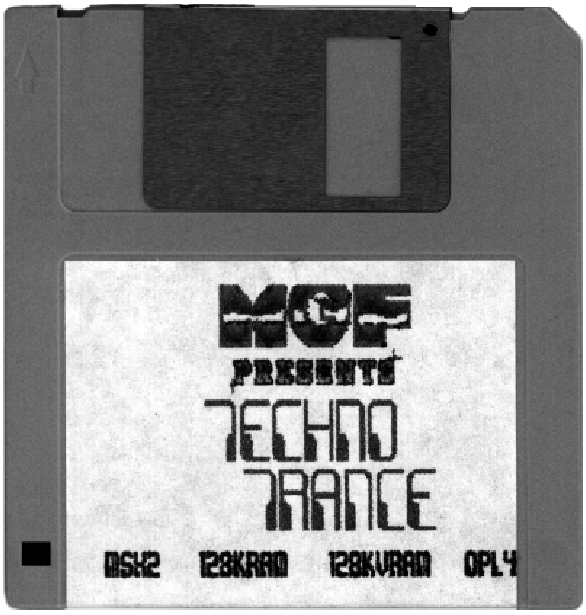
*Maar ik wil niet in mineur eindigen, daarvoor is deze uitgave te feestelijk. Ik herinner mij nog alle gesprekken die vooral de laatste maand binnenkwamen met mensen die wilden weten hoe het ervoor stond. Niemand ongeduldig, of beter: irritant ongeduldig. Nee, ze keken er naar uit en wilden gewoon weten hoever wij gevorderd waren. Steeds opnieuw bedankjes voor wat wij de laatste jaren hebben gedaan en nooit klachten, terwijl dat soms toch wel heel erg terecht was geweest. Het team maakt natuurlijk net als ieder ander fouten, maar wij wilden die altijd ruiterlijk toegeven. Een enkele keer leek het — vooral in de ogen van het ‘slachtoffer’ of de melder — dat wij een gemaakte fout niet wilden herstellen, maar binnen het team was dan besloten geen aandacht meer te besteden aan het onderwerp. Aandacht voor het ene betekent geen of minder aandacht voor het andere. Net zoals de grootte van een artikel moet worden gerelateerd aan het door ons ingeschatte belang van de inhoud voor onze lezers, moet dat ook gebeuren met reacties. De redactie moet de zaken in een groter verband zien. In Post op cd hebben wij eens wat minder ruimteremmingen en plaatsen ook teksten die anders alleen ter redactie waren gebleven. Al met al hopen we dat onze onmiskenbare invloed op de MSX wereld geen onmisbare zal blijken te zijn Het ga u allen goed.*

***Frank H. Druijff***

# Clipboard

**Deze aflevering van Clipboard heeft voor elk wat wils, van OPL4 tot muziekmodule en FM-Pac, van House tot diverse andere muziekstijlen en van demo's tot pure muziek. Toch leuk dat dat allemaal kan met drie — sorry vijf — diskettes.**

*John van Poelgeest*




De term OPL4, die erg vaak wordt gebezigd, is eigenlijk niet correct. Op de MSX wordt er uiteraard een Moonsound mee bedoeld, maar de Moonsound bestaat niet uit alleen een OPL4-IC. Naast deze chip vinden we wat geheugen, maar ook bijvoorbeeld een romchip met de wavetable-klanken. Als iemand anders een synthesizercartridge zou willen maken met dit IC, zou deze vrijwel zeker niet compatible zijn met de Moonsound, mits die persoon de Moonsound niet kopieert. Anders ligt dat voor MSX-Audio en MSX-Music. Deze twee zijn beschreven in de MSX-standaard en de muziekmodule en de FM-Pac voldoen daaraan. Daarom kan het ook gebeuren dat Japanse software met de muziekmodule werkt, terwijl het ding in Japan niet bekend is.



### Techno Trance
**Moonsound-MGF**

Waarom het bovenstaande verhaal? Om de simpele reden dat ook de Techno Trance diskette van Impuls Corporation / MGF de kreet OPL4 draagt. Zowel op het label als in de scrolltekst wordt gesproken over OPL4, terwijl het toch echt alleen op de Moonsound werkt. Zo erg is het toch niet om het beestje bij de naam te noemen?

Maar goed, de diskette die nu in de drive steekt, is geschreven voor een MSX 2 met 128 kB ram en een Moonsound module. Hoeveel geheugen de Moonsound moet bevatten wordt niet genoemd, maar we gaan ervan uit dat er 128 kB ram in moet zitten, wat het minimum is waarmee de Moonsound wordt verkocht.

De diskette start op met een introbeeld waarin de makers worden genoemd in de blauw-stalen letters. Het eerste muziekstuk begint te spelen en we worden verrast met de kreet dat alle systemen geactiveerd zijn. We horen een stevig stukje techno, waarbij we ook een lichtkrant kunnen lezen. In deze lichtkrant wordt verteld wat we kunnen verwachten. Ook krijgen we credits, en daaruit blijkt de hele corporatie uit maar één persoon te bestaan. Toch knap, om een diskette in je uppie in elkaar te zetten.

Na een druk op de spatiebalk krijgen we een muziekstuk te horen dat niets, maar dan ook niets met house of techno te maken heeft. Ondertussen staat er een hoofdmenu op het scherm, waar we uit vijf onderdelen kunnen kiezen. De eerste keuzemogelijkheid brengt ons naar een scherm met vijf cassettedecktoetsen, een spectrumanalyzer een een channelanalyzer. Na een vrij lange tijd gaat het eerste muziekstuk spelen. De channelanalyzer blijkt aan te geven welk muziekkanaal er wordt gebruikt, terwijl de spectrumanalyzer aangeeft welke toon er wordt afgespeeld. De muziek is, zoals mag worden verwacht van het type techno / house. Er staan negentien muziekstukken op, die toch wel redelijk afwisselend zijn. De kwaliteit is goed, wat mede te danken is aan het gebruik van eigen samples, naast diegene die in de rom van de Moonsound staan. Hierdoor krijg je het effect dat de muziek zich goed kan meten met 'professionele' housemuziek, en is het voor de technoliefhebbers een genot om naar te luisteren. De afwisseling in de muziekstukken zelf zou wel iets groter mogen zijn, maar is toch al redelijk afwisselend door het toevoegen en verwijderen van verschillende partijen in het muziekstuk. Zo blijft de baslijn vaak hetzelfde — zelfs zonder van

toonsoort te veranderen — maar wordt er steeds iets anders gespeeld. Het gebruik van de samplekits heeft echter ook een nadeel: het laden van de muziekstukken duurt soms erg lang. Dit kan echter gedeeltelijk worden opgevangen door een harde schijf te gebruiken, waar deze demo ook op te installeren is.

In de replayer kiezen we voor het einde en we komen dan vrijwel direct in het hoofdmenu terecht. Hier kiezen we voor het volgende onderdeel, wat eigenlijk een uitgebreide scroller is. De maker is vooral trots op de screensplit die hij gebruikt. De colorcycle — waardoor de kleuren in elkaar lijken over te vloeien — is echter niet zo bijzonder. Ook keus nummer drie uit het hoofdmenu brengt ons naar een scrolldemo, die soms een beetje druk wordt omdat er meer dan tien dezelfde scrollteksten boven elkaar staat. Ook hier is de maker weer trots op de screensplit, omdat de bovenkant van het scherm niet flikkert — volgens de maker dan, want bij mij doet die dat dus nog wel af en toe. Ook jammer dat tijdens het stuiteren van het beeld het onzichtbare gedeelte wel heel erg zichtbaar wordt. Niet even gewist, jammer genoeg. De op een na laatste mogelijkheid die we in het hoofdmenu hebben, laat een scherm zien waarin nogal wat aan het scherm wordt verhaspeld. Het is soms net alsof het ene gedeelte van het beeld sneller wordt gekopieerd dan de rest van het scherm, en dat geeft een leuk effect. Ook leuk is dat met de functietoetsen voor vijf verschillende patronen kan worden gekozen. Tijdens al deze onderdelen is er trouwens een stuk muziek te beluisteren, dat we ook al tegenkwamen in de replayer.

Het laatste gedeelte, toepasselijk end genoemd, brengt ons naar basic, maar niet zonder eerst nog negen regels met tekst op het scherm te hebben gezet. Ik had hier gehoopt op een echte aftiteling, maar of de programmeur had er geen tijd meer voor, of de diskruimte was op. DSKF(0) geeft inderdaad de waarde 0 terug.

Deze disk is iets minder dan de vorige housedisk van MGF/Impuls Corporation, maar zeker het beluisteren waard. Voor technofans is het zeker het beluisteren waard, en je hoeft niet bang te zijn dat er opeens gabberhouse tussendoor zal zitten.

## Happy Trance

**MSX-Audio-XLR 8**

De naam van de groep die deze disk heeft gemaakt, was in het begin niet helemaal duidelijk. Dat is voornamelijk te danken aan de disksticker die qua informatie niet echt bevredigend is. Zo staan er drie verschillende namen op: XLR eight, Music Society XLR 8 en MSX-Club West-Friesland. Uit het tekstbestand op disk blijkt dat MSX-Club West-Friesland de distributeur is en XLR 8 de makers zijn. Uit datzelfde tekstbestand blijkt ook dat de disk alleen werkt als er een MSX-Audio aanwezig is, terwijl op de sticker toch ook duidelijk het FM-Pac symbool aanwezig is. Ook staat op de sticker dat er een MSX 2 aanwezig moet zijn, maar niet dat er minimaal 128 kilobyte nodig is.

De disk zelf is nogal simpel van opzet. Er wordt opgestart met een redelijk introplaatje van de makers, maar direct daarna komen we in een tekstscherm van veertig tekens breed terecht, waarin we de Moonblaster bestanden zien die op deze disk staan. Er is dus geen grafische schil, of een volledige benaming van de titels van de nummers.

De nummers zijn redelijk divers. Zo vinden we een ballad, zoals I'll be there van Mariah Carey, die niet erg best klinkt. Het is nogal kaal met alleen een pianopartij en een hele simpele drum. In het algemeen vinden we echter wat snellere nummers, waarbij ook geprobeerd is house te schrijven en er staan ook de gewone up-tempo nummers op.

De nummers zijn echter niet van hoge kwaliteit, en daarbij komt ook nog dat de schil wel erg minimaal is. Geen aanrader dus!

## Music Mania

**Stereo-Kenda**

We bespraken in het vorige MCCM van de broertjes Libeert de disk Unknown-Mindless triumph en nu hebben we al het tweede product van Kenda liggen. Music Mania-beyond unknown, zoals de volledige titel luidt, is een muziekdisk voor MSX 2 met muziekmodule en/of FM-Pac, waarbij we zowel de aparte modules kunnen kiezen als stereo kunnen gebruiken.

De disk start op met de mededeling dat met select een setupscherm kan worden opgeroepen tijdens het op-




starten. In dit setupmenu hebben we een drietal mogelijkheden, te weten of we stereo of een van de twee modules apart willen hebben, wat we op willen starten — het intro of de muziekafspeler — en welke interruptfrequentie we willen gebruiken. Ik verbaas mij er elke keer over dat dit standaard altijd op 60 Hz — alleen ten gunste van de monitorgebruikers — staat, terwijl de standaardfrequentie in Europa 50 Hertz is. Overigens worden de gegevens niet weggeschreven, met als gevolg dat je de instellingen steeds opnieuw moet doen.

Na deze instellingen — die dus ook overgeslagen kunnen worden — komen we in het introscherm terecht. Daarin wordt een beetje informatie gegeven over Kenda, ondermeer dat ze nu andere namen gebruiken en dat ze erg vooruit zijn gegaan wat betreft muziek, tekeningen en programmering, alhoewel alles nog steeds in basic wordt geschreven. Terwijl we dit allemaal lezen horen we een muziekje dat hopelijk representatief is voor de rest van de disk. Het klink best lekker en is een uitstekend intro-nummer.

Na een druk op de spatiebalk komen we in de replayer terecht. Deze replayer ziet er, het moet gezegd worden, zeer aantrekkelijk uit. Aan de rechterkant van het scherm zien we een figuur dat mij best doet denken aan Mikey, de mascotte van de Fac, omdat het in dezelfde leuke en mooie stijl is getekend, met een hoofd dat ongeveer net zo groot is als de rest van het lichaam, en benen die zo kort zijn dat een muis er

niet eens tussendoor zou kunnen lopen. Onderin het scherm vinden we de titel van deze disk in 'gold-plated' tekens, terwijl we daarboven de huidige song en het geselecteerde nummer vinden. Helemaal bovenin vinden het songinfo-venster, waarin ook andere berichten kunnen worden gegeven.

Aan de beschrijving van het scherm missen we nog een ding: de cassettedecktoetsen. Die zijn er dus ook niet, omdat de bediening iets anders werkt dan normaal. Met de cursor-links en rechts kunnen we verschillende nummers kiezen. Met de cursor-up spelen we het gekozen nummer af, terwijl met de laatst overgebleven cursortoets de muziek wordt gestopt. Met de escape-toets kunnen we de replayer verlaten. We krijgen dan de mogelijkheid om de credits te zien, die echter nogal eentonig zijn. Er komen immers maar twee verschillende namen in voor, waarbij dan wel weer opvalt dat ze niet hun aliases gebruiken. Alleen bij de speciale bedankjes komen we nog twee namen tegen. De credits kunnen we niet onderbreken, behalve door de resetknop te gebruiken. Ook is het aan het einde van dit gedeelte niet mogelijk om naar basic of terug naar de replayer te gaan. De mogelijkheid om naar basic te gaan zit overigens wel onder de escape-knop in de replayer.

In het song-info venster in de replayer worden allerlei boodschappen gegeven die over het muziekstuk gaan, of info over andere zaken. Zo vinden we ook een tip voor Muzax 3 van Fuzzy Logic. Ook licht-filosofische ideeën worden er geuit. Een leuk detail is, dat als er een venster is gevuld met tekst, het figuurtje een keer met zijn ogen knippert. Wat ook netjes is: je kunt, terwijl de tekst wordt afgedrukt, al een ander nummer kiezen. Het is dan alleen jammer dat je rest van de songinfo niet meer te zien krijgt, want die gaat dan niet meer door.

In totaal staat er een twintigtal nummer op deze disk. Het zijn over het algemeen redelijk up-tempo nummers, maar sommige hebben ook een rustige inslag. Alle nummers, op een na, zijn eigen composities, en dat vind ik een behoorlijk positief punt. Ook al zijn alle nummers door een en dezelfde persoon geschreven, toch zijn de nummers afwisselend genoeg, alhoewel er natuurlijk wel steeds weer van dezelfde trucjes gebruikt wordt gemaakt. Dat is in dit geval niet erg, omdat ze wel op verschillende manieren toegepast worden. Groot voordeel: ze worden ook niet allemaal tegelijk toegepast.

Jammer genoeg is de disk niet helemaal foutloos: ik kwam twee keer een foutmelding tegen toen ik per ongeluk de spatiebalk indrukte om een ander nummer in te laden. Ook kreeg ik in de songinfo een foutmelding, die ik niet meer weg kreeg. Een reset bleek echter voldoende om dat probleem op te lossen. Daarna kreeg ik het echter niet voor elkaar om deze foutmeldingen nog een keer op het scherm te krijgen. Ondanks dit minpuntje is deze disk een aanrader.

En toen kregen we, na de deadline, nog een tweetal diskettes toegezonden, die ook nog gerecenseerd zouden moeten worden. We gooien er nog maar een pagina tegenaan.

### Musix disk 1
**Surrec - MSX-Audio**

Met Surrec hebben we weer een nieuwe naam aan het MSX-muziekfront. Het eerste product waar ze zich mee presenteren, is een muziekdisk, die alleen MSX-Audio ondersteunt. Andere benodigdheden voor het gebruiken van deze disk is minimaal een MSX 2 met 128 kB ram. Deze computer moet dan ook in het bezit zijn van een dubbelzijdige diskdrive. Met deze specificaties zal iedereen wel kunnen leven.




Het programma begint met een scherm waarbij de frequentie kan worden gekozen. Deze staat standaard op 50 Hz, maar volgens de makers zou 60 Hertz beter zijn. Dit wordt verteld in een nogal vreemde mengelmoes van Nederlands en Engels, waarbij ik niet kan uitmaken of de woordenschat van de makers zo klein is, of dat men probeert grappig te zijn. Overigens biedt Moonblaster ook de mogelijkheid om nummers te componeren op 50 Hertz, maar men gaat er blijkbaar vanuit dat alle MSX 2 machines uit Japan afkomstig zijn. Een nogal vreemde aanname, omdat de hoeveelheid MSX 2's die Philips en Sony hebben verkocht best groot is, en er ook nog een boel in gebruik zijn.

De disk zelf komt na dit introscherm in het introscherm terecht, waar we een muziekje krijgen te horen wat een beetje — en ook niet meer dan een beetje — op house lijkt. Een snelle beat, veel basedrums, maar bijvoorbeeld een veel te lief toontje voor de melodie.

Na een druk op de spatiebalk komen we in het afspeelscherm terecht. Hierin vinden we een leuk getekende dude, met eveneens een veel te groot hoofd en te klein lichaam, maar wel weer een paar schoenen waarmee men in de Biesbos rondvaarten zou kunnen houden. Dit figuur ziet er leuk uit, maar het lijkt erop dat de rest van het scherm een beetje afgeraffeld is. De naam van de makers staat er bijvoorbeeld maar in drie kleuren: gele letters met een witte rand en rode streepjes eroverheen, terwijl ook de cassettedecktoetsen niet echt bijzonder zijn.

De cassettedecktoetsen zijn inderdaad weer terug. We vinden er zes, met de normale mogelijkheden: afspelen, stoppen, vorig nummer, volgend nummer, pause en fade-out. Onder deze cassettedecksymbolen zien we een nerveus knipperend pijltje, dat bestuurd kan worden met de cursortoetsen. Bovenin het scherm vinden we dan ook nog de naam van een nummer, waarvan er meer dan twintig op deze schijf staan

Het eerste nummer was gelukkig niet maatgevend voor de rest van de disk. Uiteraard staan er ook house-achtige nummers van het




type bijna-gabber op, maar er staan ook genoeg andersoortige nummers op. Ook vinden we nummers die er net een beetje tussenin hangen. De nummers zijn over het algemeen redelijk simpel. Zo is er weinig variatie in de baslijnen en hebben ze wel erg veel de pianoklanken gebruikt. Ze worden dan ook echt gebruikt als piano, terwijl die klank daar eigenlijk niet zo geschikt voor is. Toch zijn er ook nummers die wel van een paar leuke echo-effecten gebruik maken.

Na een druk op de escapetoets komen we in de aftiteling terecht, waarbij we onder het beluisteren van een nogal rustig muziekje te zien krijgen wie wat heeft gedaan aan deze disk. Als we wachten tot het eind, en we drukken dan op de spatie, zien we nog even heel snel een figuurtje zijn armen omhoog doen, en komen we in basic terecht.

Deze disk is geen aanrader, niet omdat de muziek slecht zou zijn, maar deze disk onderscheidt zich op geen enkele manier van andere muziekdisks. Sterker: de graphics zijn niet zo bijzonder, afgezien van de cartoonfiguur en de muziek is gewoon meer van hetzelfde.

## Overload
**Datax - OPL4/stereo**

Het kopje laat al zien dat er iets bijzonders aan de hand is met deze disk. Het is de eerste disk die ik onder handen krijg die gebruik kan maken van de Moonsound en de stereo-mogelijkheid van de muziekmodule en de FM-Pac. Ze hebben er gelukkig niet voor gekozen om Moonblaster 1.4 muziek om te zetten voor de Moonsound, maar er zijn voor zowel de Moonsound als de stereo-combinatie nieuwe muziekstukken geschreven. Dat wordt dus genieten!

Na eerst de keuze te hebben gemaakt voor de Moonsound of de muziekmodule/FM-Pac, komen we eerst in het introscherm terecht. Dit blijft een paar seconden staan, terwijl de rest van het programma wordt ingeladen. We komen dan in het hoofdscherm terecht. Hierin vinden we de titel van de disk, de songname, de kreet OPL4 — zelfs als we stereomuziek afspelen — de cassettedecksymbolen en de naam van de groep.

Voor het selecteren van de muziekstukken hebben we twee mogelijkheden: of we gebruiken de cursor left en right, waarbij we dan nog de spatiebalk moeten gebruiken om een ander nummer te selecteren, waarna we weer het play-icoon moeten selecteren, of we gebruiken de twee andere cursortoetsen, waarbij de spatiebalk ervoor zorgt dat de gekozen muziek direct gaat spelen. Perfect!

De tien nummers die we bij voor de Moonsound vinden zijn van uitzonderlijk goede kwaliteit. Ik stond af en toe echt even de knipperen met mijn oren van verbazing. De muziek is afwisselend, origineel en het klankgebruik uitstekend. Ook de housemuziek klinkt lekker, alhoewel van mij die hype rond kinderliedjes niet zo hoeft. Ik vond het liedje ‘schipper mag ik overvaren?’ vroeger al vreselijk, en deze houseversie helpt niet echt. Ook Oscar Snoeihoud klonk mij te hard in de oren. Een nummer als ‘zes geiten in de gang’ vond ik wel weer erg leuk klinken. Ik houd nou eenmaal wel van een beetje swingende deuntjes.

Nadat we de diskette opnieuw hebben opgestart, kiezen we voor stereo, waarin we de mogelijkheid krijgen om ongeveer twintig nummers te beluisteren. Deze muziek loopt uiteen van spelmuziek, zoals RAD-X 8 tot Fourth Rendezvous van Jarre. Uiteraard eerst deze beluisterd, en dat kon mijn goedkeuring wel wegdragen. Eindelijk een versie die lekker klinkt, niet omdat er geprobeerd is om het origineel zoveel mogelijk te benaderen, wat toch nooit lukt, maar omdat er een eigen interpretatie aan gegeven is, waarbij niet al te veel van het origineel is afgeweken.

Ook andere nummers zijn van uitstekende kwaliteit, waarbij ik de FM-Pac bezitters moet waarschuwen. Deze disk gebruikt de FM-Pac als aanvulling op de muziekmodule, met als gevolg dat alleen de FM-Pac niet erg goed zal klinken. Hier geldt hetzelfde als het Moonsound gedeelte: uitstekend, afwisselend en vaak origineel. Deze disk is een echte aanrader, voor zowel OPL4-bezitters als de muziekmodule/FM-Pac gebruikers. Kopen! ❏

**Techno Trance**
kost ƒ 5,–
Informatie en bestellen:
MGF
Postbus 1055
8900 CB Leeuwarden

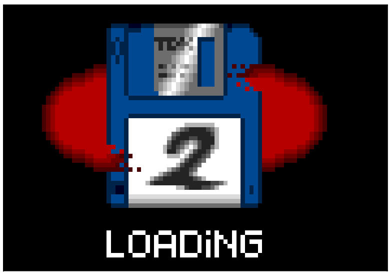
**HappyTrance**
Informatie en bestellen:
MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn

**Music Maniac**
kost ƒ 10,–
Informatie en bestellen:
Kenda Software Team
Kotrijksesteenweg 229
8530 Harelbeke, België
telefoon/fax: 00 32 (0)56 71 66 83
e-mail: Kenda_st@hotmail.com

**Musix Disk 1 / Surrec**
kost ƒ 5,–
Informatie en bestellen:
Richard Bosch
Duivelmolen 5
5345 ZR Oss
telefoon: 0412-635287

**Overload / Datax**
Bestellen door ƒ 7,50 over te maken op postgiro 6757064.
Informatie bij:
Datax
Singelweg 1
9919 HM Loppersum

# Bomberman 2




**Enigszins verrast was ik toen ik op de MSX beurs in Zandvoort Bomberman 2 in mijn handen kreeg. Het is nog maar een jaar geleden dat Paragon Bomberman uitbracht. Is het tweede deel een waardige opvolger?**

*Anne de Raad*

In Hollywood zijn ze sterk in het maken van vervolgfilms op een goed origineel. Deze aftreksels zijn meestal van een mindere kwaliteit. Het beste voorbeeld daarvan is Police Academy, waarvan inmiddels deel 14 toch wel uitgekomen moet zijn. Er zijn — ik noem Back to the Future en Terminator — natuurlijk uitzonderingen, maar over het algemeen is het niveau een stuk lager. Dit komt doordat het concept inmiddels bekend is bij het publiek. Zo heb ik laatst 'The Lost World' gezien en ook die film is een duidelijke uitwerking van 'Jurassic Park' en daarom minder interessant.

Ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat dit fenomeen zich min of meer ook bij Bomberman 2 voordoet. Het basisidee is hetzelfde gebleven, het een en ander is slechts wat beter uitgewerkt.

## Verpakking

Bomberman 2 wordt wederom geleverd in een plastic cd-doosje en een duidelijke handleiding ontbreekt niet. In tegenstelling tot zijn voorganger wordt de diskette gesierd door een mooi full colour label. Aan de verpakking is duidelijk veel zorg besteed, dat mag gezegd worden.

## Het spel

Qua spel is Bomberman zoals hiervoor reeds gezegd slechts een uitwerking van het origineel. De graphics zijn wat gevarieerder, de muziek klinkt iets beter en de besturing gaat wellicht wat vlotter.

Het doel van het spel is met behulp van bommen je een weg naar buiten te banen. Tijdens deze missie word je gehinderd door allerlei gespuis, doolhoven, boobytraps et cetera. Net als in het eerste deel is er een één- en een tweespeleroptie.

## Battlemode

Echt nieuw is de Battlemode, een onderdeel wat juist in het originele Snes-spel voor veel hilariteit zorgde. In de handleiding wordt dan ook trots melding gemaakt van deze optie. De bedoeling is elkaar op te blazen. Ik kan het wel wat bombastischer gaan omschrijven, maar hier komt het eigenlijk gewoon op neer. Voordat we ons in deze Battlemode kunnen uitleven, moeten we echter eerst zelf de stage ontwerpen. Dit kan met de eveneens meegeleverde editor. Deze editor is waarschijnlijk tijdens het maken van deel een al gebruikt voor het ontwikkelen van de velden, maar het was toen niet interessant om hem op de schijf te zetten.

Hebben we een level gemaakt en gaan we daadwerkelijk spelen, dan blijkt de Battlemode inderdaad erg vermakelijk te zijn en zoals de makers het in de handleiding al melden, doet dit onderdeel van het spel erg aan de Snes-versie denken.




## Illegaal

Bomberman 2 start met een moraliserend verhaal over illegaal kopieren. Hoewel dit een voor MSX inmiddels achterhaalde discussie is — we hebben verloren — ben ik het volledig met de jongens van Paragon eens. Ludiek is wel dat — net als in het origineel — het spel vol zit met graphics die rechtstreeks gekopieerd zijn uit de originele Snesproductie.

## Conclusie

Afgezien van de Battlemode en de editor is er niets nieuws onder de zon. Er is hier duidelijk slechts sprake van een uitwerking van deel 1 en dat vind ik jammer. Heb je Bomberman 1 nog niet, dan is deel 2 zeker — zie de recensie in MCCM 83 — de moeite waard; heb je het origineel al wel, dan is deze aanschaf volstrekt oninteressant en kun je je geld beter bewaren voor de nieuwe Umax of Parallax. ❑

**Bomberman 2**
Maak ƒ 20,– over op giro 6283276 ten name van A. T. van Kalleveen, Bunschoten onder vermelding van Bomberman 2 (Belangrijk !)

# Pentius

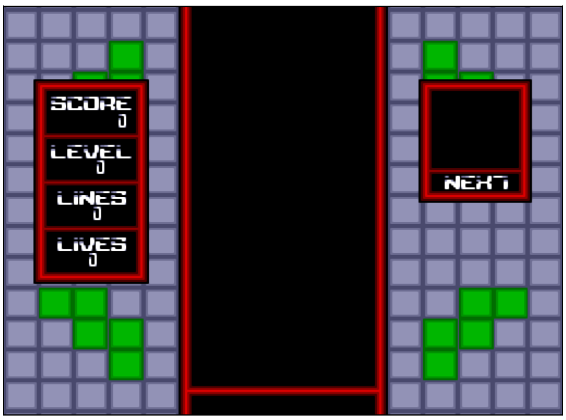
**Wordt een mens daar nu niet moe van? Ja, zeker als dat mens tenminste Anne de Raad heet en zich weer een Tetriskloon moet laten welgevallen. Vandaar de ongebruikelijke recensent voor een spel, die het betreurt dat er geen screenshots van speelmomenten konden worden gemaakt.**

*Frank H. Druijff*

Nu wil het toeval dat ik vrij vaak Tetris speel, dus dat komt goed uit. Maar laat ik eerlijk zijn. Wie zit er nu op nog een variant van Tetris te wachten? De laatste poging uit Italië mocht zondermeer geslaagd worden genoemd en degene die het daarna nog eens zou proberen, moest van goeden huize komen. Atlantis heeft een goede naam, maar dit is voor de jongens van die club toch te veel gevraagd.

## Tetris

Ik heb het eigenlijk al gezegd: er wordt niets toegevoegd aan de vorige varianten. Het spel start met een fraai logo van Atlantis en daarna komt een titelscherm — dat is trouwens al het derde scherm dat passeert — waarin de naam Pentius in gewone, maar ook in cyrillische letters staat. Dat woord bestaat bij mijn weten niet in het Russisch en mijn vermoeden is, dat het anders zou worden gespeld.




Na dat scherm moeten we ons — gelukkig bij een gezellig muziekje — door vele opties werken. Ik vind dat altijd vreselijk. Ik wil spelen en meer niet. Ik speel Tetris op de pc, want dan kan ik snel beginnen met spelen. Mijn huisgenoten weten dat zij mijn instellingen niet mogen veranderen. Willen ze anders spelen, nemen ze maar de andere pc. En ik houd ervan gewoon te kunnen beginnen met spelen met een vrij hoge snelheid en een forse handicap.

## Instellingen

Bij Pentius kan ik wat dat betreft mijn lol op. Je begint te kiezen om alleen te spelen, maar het kan ook met twee. Uit de draaiende draadfiguur dacht ik de eerste keer nog met een driedimensionale Tetris te maken te hebben, maar die verwachting blijkt vals. Vervolgens moet ik mijn naam opgeven. Zucht. Dan of ik met cursortoetsen, muis, joystick of cursortoetsen wilt spelen. Nee, ik vergis mij niet! Dan of ik wil spelen of oefenen. Daarna wordt gevraagd met welke speed de lul wil spelen. Pardon, klopt dat woord? Nou, niet echt, maar ik verdenk de makers er sterk van hun dirty mind te hebben uitgeleefd met de 'onschuldige' tekst ENTER SPEED LVL. Dan mag je de build instellen, dat betekent dus de hoeveelheid rommel die al in de weg staat bij beginnen. Dan het niveau van de stenen en dan nog het gewenste aantal levens. We zijn er nog niet want we moeten ongezien een van de vijf achtergronden kiezen. De achtergrond Mir is vrij donker en daarmee weinig hinderend, maar toch gaat mijn voorkeur uit naar Pentius dat klassiek leeg is.

## Preview

Vreemd genoeg kan de preview, waarmee je kunt zien wat het volgende blokje zal zijn, niet uitgezet worden. Zoveel opties en dat kan geeneens. Ik heb ooit nagedacht over het maken van een trage Tetris waarbij je zeg tien stukjes vooruit kon zien. Wel veel blokjes op het scherm, of erger: bewegende blokjes, zodat het een denkspel wordt in plaats van een actiespel, maar het is nooit zo ver gekomen. Ook mis ik




een repeat. Druk je op cursor-up draait het blokje een kwartslag rechtsom dus met de wijzers van de klok mee. Ik ben echter gewend aan linksom en dat was even wennen.

## Bugs

Eigenlijk is het er maar één. Als je met zijn tweeen speelt kun je allebei opgeven met de cursortoetsen te willen spelen. Je krijgt dan twee speelvelden naast elkaar en gelukkige speler die echt de cursortoetsen bedient, bedient tevens de stenen van zijn opponent en die zal dan ook rap het loodje leggen. De andere ergernis kan Atlantis niet worden kwalijk genomen. De blokjes zijn bij mij niet echt vierkant en daarmee lijkt een blokje bij het draaien te vervormen. Dit is echter een monitorafstelling.



## Conclusie

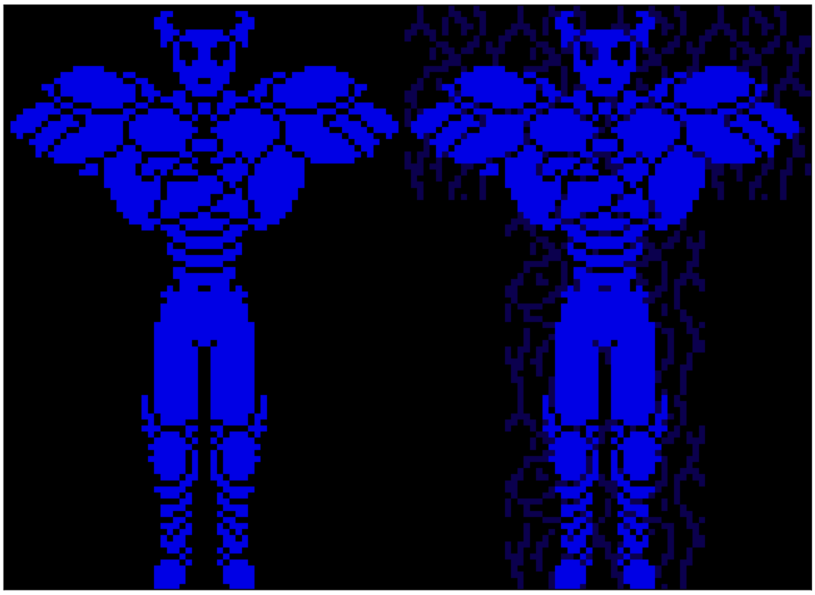
Ondanks alle kritiek door persoonlijke smaak moet ik in mijn eindoordeel objectief zijn. Voor iemand die nog geen of pas één Tetris heeft, is dit een goede koop. Grafische uitvoering is goed en de opties ruim. Daarnaast ligt de muziek lekker in het gehoor. Heb je echter al één of meer Tetrissen, dan koop je hem hoogstens voor de verzameling of de twee-speleroptie. ❏

**Pentius**
Maak ƒ 26,50 over op rekening 17.05.95.358 bij de Rabobank te Geleen ter attentie van T. Wauben onder vermelding van Pentius. Op beurzen geldt dezelfde prijs, maar krijgt u een grotere doos.

# Ablaze

**Een nieuw spel van de crew die de Techno talk bij MCCM verzorgde en die nu werkt onder de naam Cybernetic. Zij zullen wel weten hoe ze de MSX tot grote hoogte kunnen opzwepen. We weten er nog weinig van en geven wat plaatjes en een demo.**

*Frank H. Druijff*



Als je de plaatjes en de demo bekijkt, moet je vaststellen dat de fans van de donkere schermen hun hart weer kunnen ophalen. De achtergronden zijn mooi gedetailleerd en juist daarom valt de blokkigheid van de meerderheid van de vliegende objecten zo op. De makers wilden natuurlijk snel een promo in elkaar zetten, zodat hij nog in MCCM 90 kon komen, maar zij melden zelf al dat BGM en grafische uiterlijk nog ver afstaan van wat hun voor ogen staat bij het definitieve product.




## Hulp

Zij vragen dan ook commentaar, suggesties, ideeen, bijdragen et cetera. Om de voortgang te kunnen zien zullen zij gedurende de gehele ontwikkeling regelmatig nieuwe previews laten verschijnen. U kunt dan zelf controleren of uw commentaar, suggestie, idee of bijdrage al is verwerkt. U kunt contact opnemen met Cybernetic door een briefje te sturen naar:

Sandy Brand
Beneden Gorsdijk 24
3295 XA 's-Gravendeel

of te bellen naar (078) 673 42 41.
Per e-mail kan ook:
sandy@arak.ptf.hro.nl
of bezoek Sandy op zijn homepage:
http://cybernetic.home.ml.org
of
http://arak.ptf.hro.nl/~sandy/cybernetic
Hier zal de nieuwste preview zijn te vinden.

## Tilburg

Het is vaker gehoord maar ook dit spel zal — naar de makers hopen — uitkomen op de beurs in Tilburg '98. Hiervoor is wel hulp ingecalcu-

**Gegevens**

Ablaze preview #1 (c) Cybernetic 1997
werkt op MSX 2, MSX 2+, MSX turbo R
werkt onder MSX dos 1 en 2
werkt alleen op 3,5 MHz!
Ondersteunt FM-Pac en muziekmodule
De speler kan kiezen uit bediening met cursor of joystick. Bij twee spelers, moet de tweede speler de joystick in poort 2 gebruiken. ❐

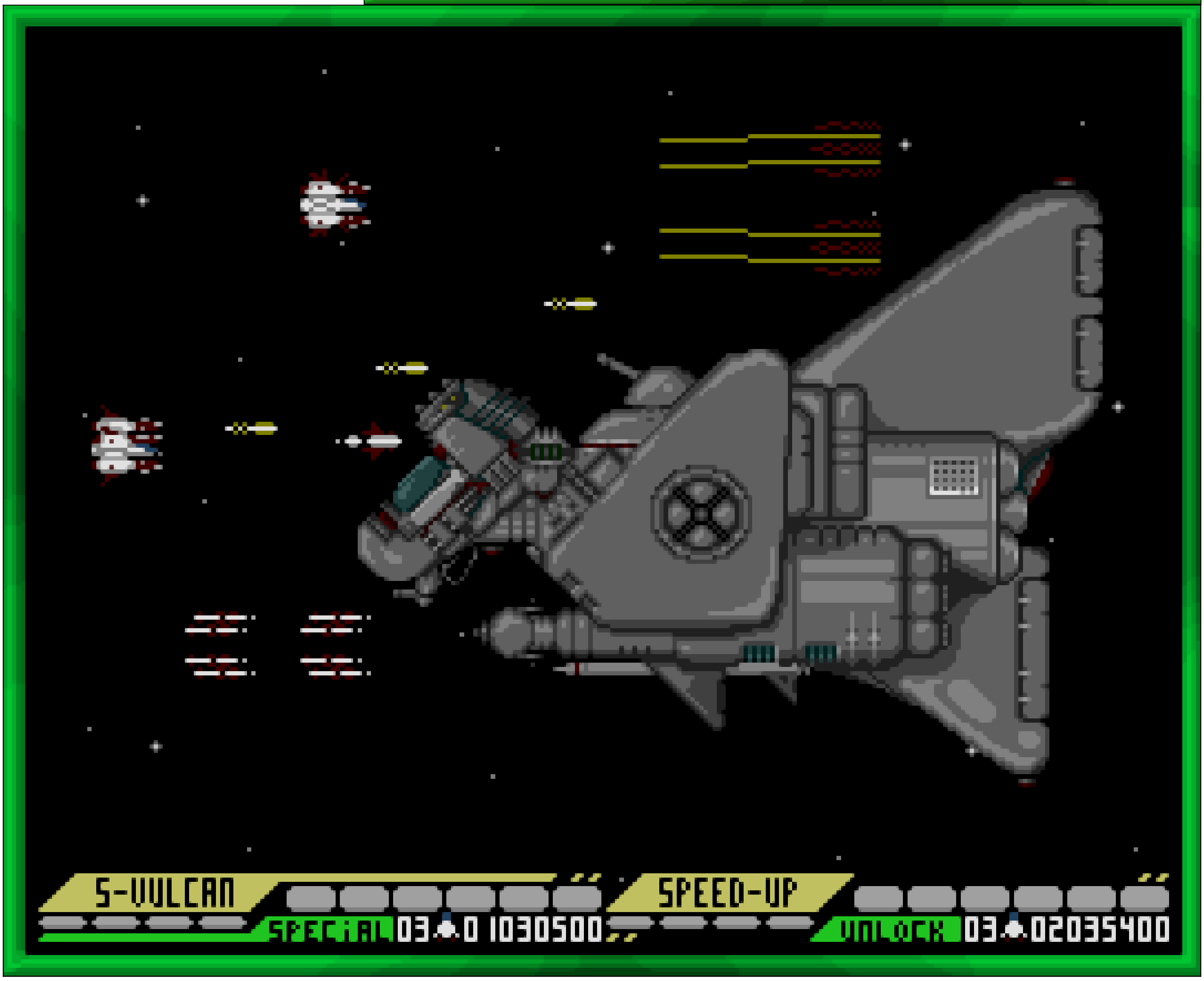





leerd, omdat Bas weer naar Japan vertrokken is. Dat betekent trouwens niet dat hij niet meer meewerkt aan het project. Ook in Japan kan Bas het internet op en zo kan het werk onderling worden uitgewisseld.

Veel plezier met de preview 1. ❑



*Vele kleine maken een grote*

# Micro Mirror Men

**Aan het begin van mijn MSX carrière was ik een fanatieke aanhanger van de Federation Against Commodore, kortweg Fac. Ik kon de C64 en vooral de Amiga niet uitstaan.**

*Anne de Raad*

Aangezien vooral de Amiga erg populair was, ontkwam ik er niet aan bij vriendjes de nieuwe aanwinsten te spelen. En altijd hield ik maar weer vol dat de MSX spellen er weliswaar simpeler uitzagen, maar dat de spelkwaliteit veel hoger lag dan bij die Amiga standaardtroep.

## Voor de bijl

Bij één spel ben ik echter absoluut voor de bijl gegaan en was mijn haast ongezonde weerstand tegen Commodore gebroken. Dat was bij het spel Lemmings. Die blauwgroene mannetjes hebben mij heel wat slapeloze nachten bezorgd, ik was verslaafd.




## Zoveel

Van het begin af heb ik toen ook toegegeven dat zo'n spel nooit op de MSX zou verschijnen. Ik was er stellig van overtuigd dat de MSX niet in staat is zoveel bewegende ventjes voort te brengen.





## Nop
Hier kwam echter plotseling verandering in, toen ik vorig jaar de promo van Micro Mirror Men — MMM — onder ogen kreeg. Nop — die we allemaal kennen van het geweldige Unknown Reality — had het onmogelijke gepresteerd: een MSX versie van Lemmings…

## Introdemo
De introdemo laat ons kennismaken met de Micro Mirror Men. Ze verstoren een Nop-sessie en bespringen de verscheidene computers. Even later verschijnt het titelscherm, een strakke scherm 7-plaat.



## Bedoeling
Iedereen die Lemmings kent, weet wat de bedoeling is: een hele kluit kereltjes via allerlei obstakels naar de uitgang begeleiden. De mannetjes lopen als kippen zonder kop rond en het is aan jou om met behulp van een aantal options de horde in het gareel te krijgen.

## Promo
De promo geeft een goed beeld van het spel zelf en laat zien dat de ontwikkeling al vrij ver gevorderd is. Alles ziet er gelikt uit. Scherm 7, scherpe plaatjes en erg sterke OPL4-muziek. Alles beweegt vlot en de muisbesturing is prima. Op het diskabonnement bij dit MCCM, of anders op de cd, plaatsen wij deze promo, zodat u zelf kunt genieten en straks bestellen.

## Release
Wanneer MMM gereleased wordt, is jammer genoeg nog niet duidelijk, maar we mogen hier zeker naar uitkijken.
Holland op z'n best! ❏

# The Lost World

**Op de valreep dan toch nog het nieuwe spel van Umax! De opvolger van Pumpkin Adventure III laat niet lang meer op zich wachten en het is tijd een tipje van de sluier op te lichten.**

*Anne de Raad*



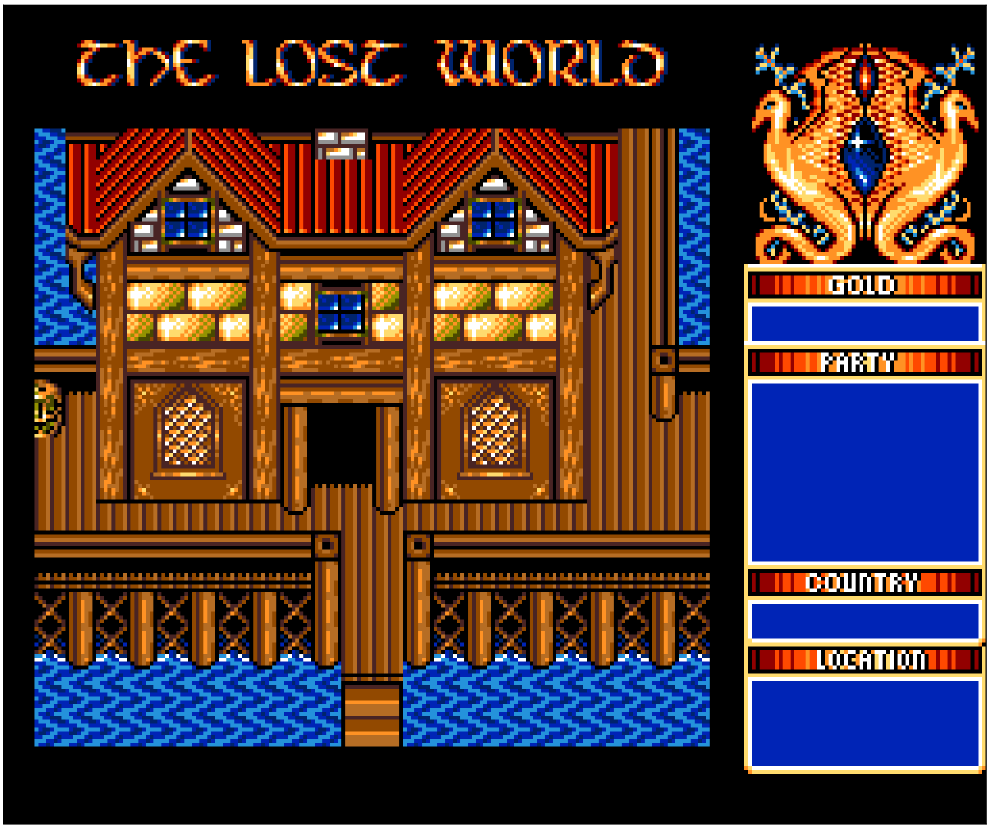

Op een doordeweekse zaterdagavond werden we op de burelen van de MCCM-redactie plotseling verrast door een telefoontje van Peter Meulendijks, één van de belangrijkste mannen achter Umax. Of wij nog interesse hadden in een preview van hun nieuwe spel. Dit hoefde hij geen twee keer te zeggen. Er werden de nodige afspraken gemaakt en het resultaat kun je nu lezen en zien.

## Het begin

Op het eiland Deggial Isle vinden we in een cel een ter dood veroordeelde man, Joshua Silver. Blij als hij is met zijn nieuwe gezelschap begint hij je zijn verhaal te vertellen: geboren en getogen in Saldea, een land ten noorden van Deggial Isle; opgevoed door pleegouders — zijn echte ouders stierven al vroeg — en een rasavonturier.

Vervolgens vertelt Joshua over zijn dromen die hem al tijden teisteren. In deze dromen verschijnt steeds een man die hem de opdracht geeft naar het zuiden te reizen. Waarheen? Waarom? Hij had geen idee, maar hij kon de dromen niet weerstaan en trok erop uit. Eenmaal aangekomen op Deggial Isle werd hij echter direct gevangengenomen en veroordeeld voor misdaden die hij niet had gepleegd.

Niets wijst erop dat Joshua zal ontsnappen aan een wisse dood. Hij doolt wat rond in zijn cel totdat hij plotseling een stem hoort en even









later oog in oog staat met Lorinda, een goede vriendin… Ze redt hem en neemt hem mee naar een ander eiland. Daar zet ze hem af en wenst hem veel succes!

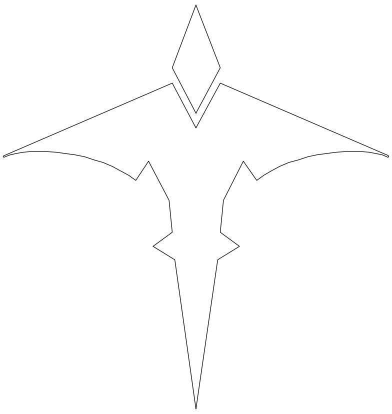
## Mystig

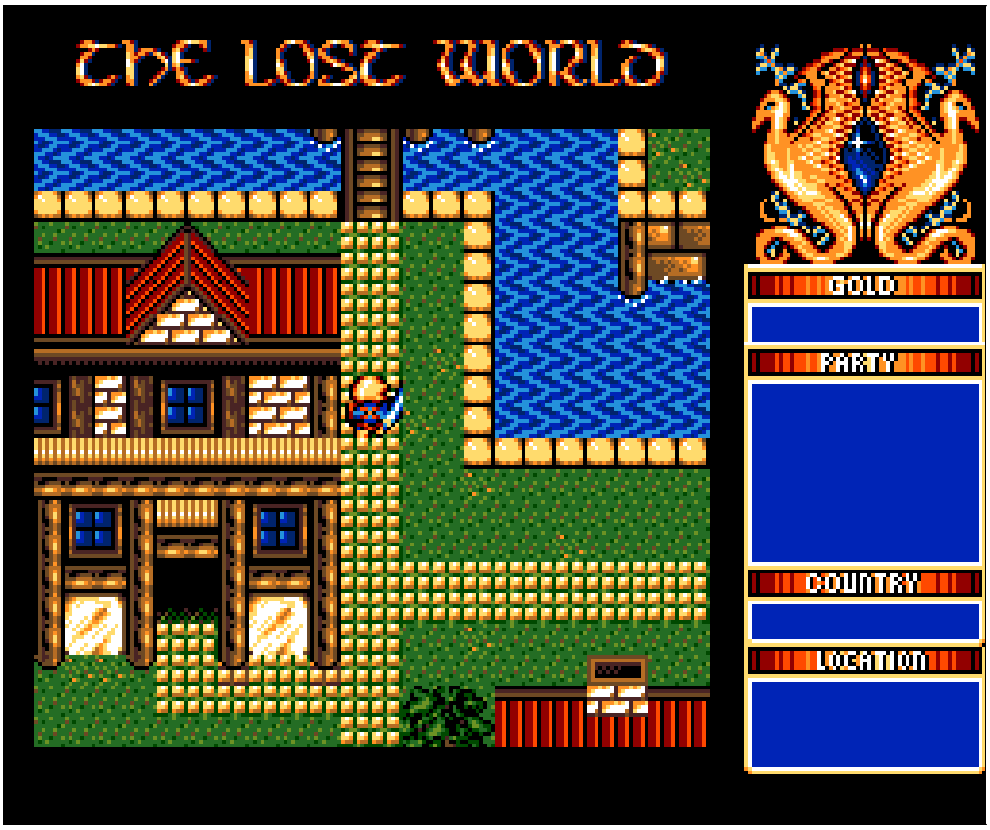
Tja, en wat moet je dan? Op de pc kennen we een soortgelijk genre waarbij je ergens wordt 'neergezet' en je het verder maar moet uitzoeken. Het spel Myst was één van de eerste spellen met een dergelijk scenario. Dit gevoel bekruipt mij ook enigszins bij The Lost World.

Gelukkig heb ik de beschikking over de nodige savepositions en kan ik op die manier een indruk krijgen van het spel.

The Lost World is — zoals we van Umax gewend zijn — wederom een duizelingwekkend RPG. Een fantastisch verhaal, prachtige beelden en even mooie muziek. Ook ik kan de geneugten van de hedendaagse Playstation- en pc-games niet weerstaan, maar na een paar uur MSX-RPG'en ben ik weer helemaal 'om' en geniet ik weer met volle teugen van de avonturen van Gilian, Latok, Adol en nu dus Joshua. Het heeft toch iets magisch, die MSX spellen…








## Pumpkin Adventure?

Het is heel duidelijk dat Umax de programmastructuur van PA heeft gebruikt voor deze nieuwste creatie. Hier is natuurlijk niets mis mee, in de pc-wereld gebeurt dit ook. Net als daar zijn er ook in The Lost World de nodige verbeteringen aangebracht. Zo zien we voor het eerst echte animaties, wat een fantastisch nieuw aspect aan de 'gameplay' geeft. Zo zijn er nog meer nieuwigheidjes, die je zelf maar moet gaan ontdekken.

Wat gebleven is, is het spelen met vele karakters, wapens, schilden, magische spreuken enzovoort. De setting is alleen anders dan bij PA III. Dit laatste spel speelt zich duidelijk af in de toekomst, terwijl The Lost World veel meer weg heeft van Dragon Slayer.

Niet alleen de programmastructuur is van Pumpkin Advanture, ook sommige muziekstukken en bepaalde graphics zijn bekend. Misschien komt dit alleen in de previewversie voor en bevat het uiteindelijke spel alleen origineel beeld- en geluidsmateriaal. Ik heb me er eerlijk gezegd niet aan geërgerd, maar vond het juist wel charme hebben. Ik hoor — ook op de Playstation — graag bekende sounds uit vroeger tijden. In mijn previewversie wordt de OPL4 nog niet ondersteund, maar dat kan nog veranderen.

## Conclusie

Een spel als dit verdient het om nog even in de schijnwerpers te worden gezet. Ik vind het zuur dat juist voor het verschijnen van het laatste MCCM er een aantal nieuwe spellen zich aandient. Daaronder Core-Dump en Xtazy en ook deze twee games zijn — net als The Lost World — absolute top!

Kijk eens op internet naar de sites van deze spellen of houd de MSX-nieuwsgroep bij voor meer info.

## Release

Wanneer The Lost World wordt gereleased, is mij niet bekend, maar ik meen dat men opTilburg 1998 aanstuurt. Dus ik zou zeggen: tot dan! Ik zal er zeker zijn. ❑

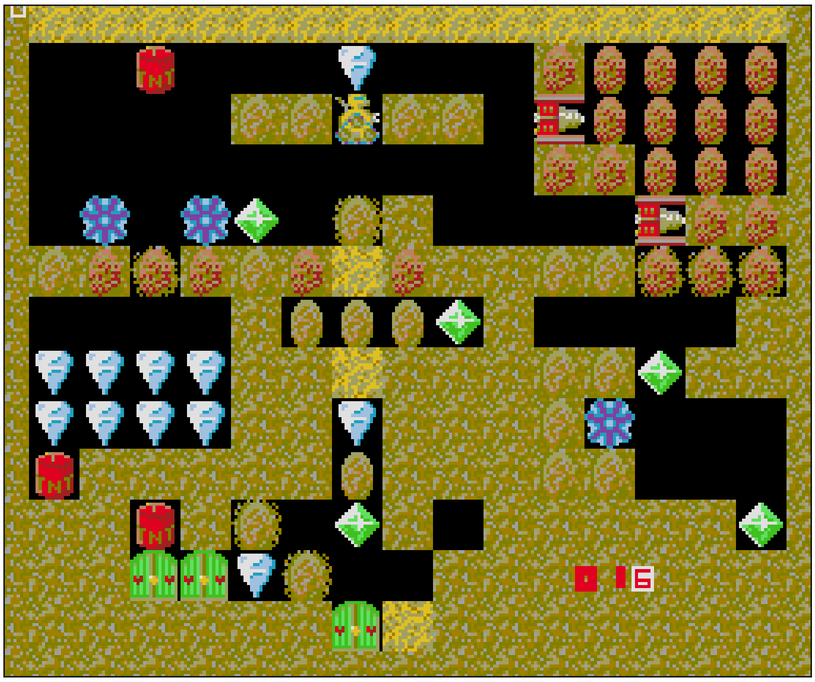





# Caterpi(l)lar

**Caterpilar is de nieuwste productie van MSX-Club West-Friesland en zoals altijd is de verpakking uitzonderlijk netjes. Een mooie full colourcover siert de videodoos, waarin het spel wordt geleverd.**

*Anne de Raad*

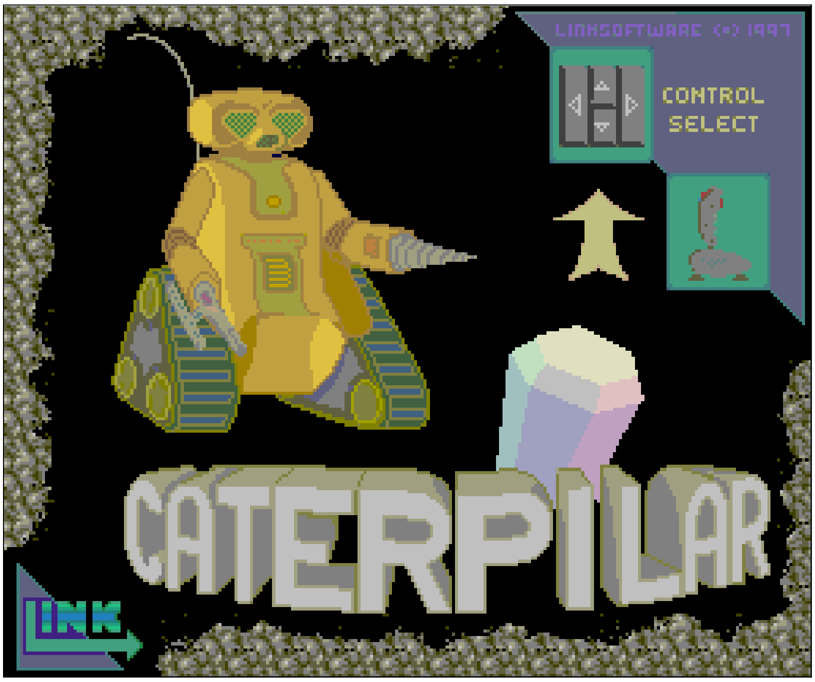


Het spelen van het spel bezorgde mij een aantal déjà vu-gevoelens. Ten eerste klonk de intromuziek mij wel heel erg bekend in de oren. De makers moeten fan zijn van Not Again!, het breakout-spel van de Flying Bytes; de muziek doet mij er tenminste wel erg aan denken. Ten tweede gaan mijn gedachten direct weer terug naar Boulderdash, dat enorm populaire spel uit de vroege jaren tachtig.

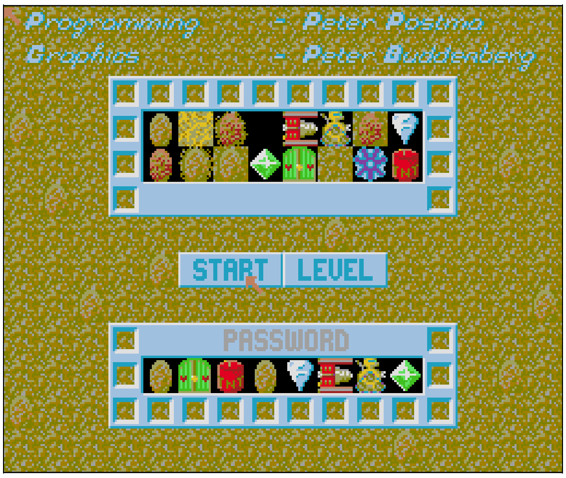
Caterpilar is overduidelijk op deze topper gebaseerd. Je doel is het verzamelen van een aantal diamanten. Slaag je hierin, dan is de weg vrij naar het volgende level. Wel eerst even de uitgang vinden. De missie wordt je lastig gemaakt door allerlei vallende blokken, keien, bommen et cetera.

De graphics van het spel zijn beter dan die van Boulderdash, maar voor de huidige maatstaven toch eigenlijk te simpel. Dit geldt in iets mindere mate ook voor de muziek. De spelkwaliteit is daarentegen heel acceptabel en na enige pogingen, krijg je er vanzelf lol in.

Ben je altijd al een Boulderdash-fanaat geweest, dan zou ik eens kijken naar Caterpilar. Of was het nou Caterpillar? ❏



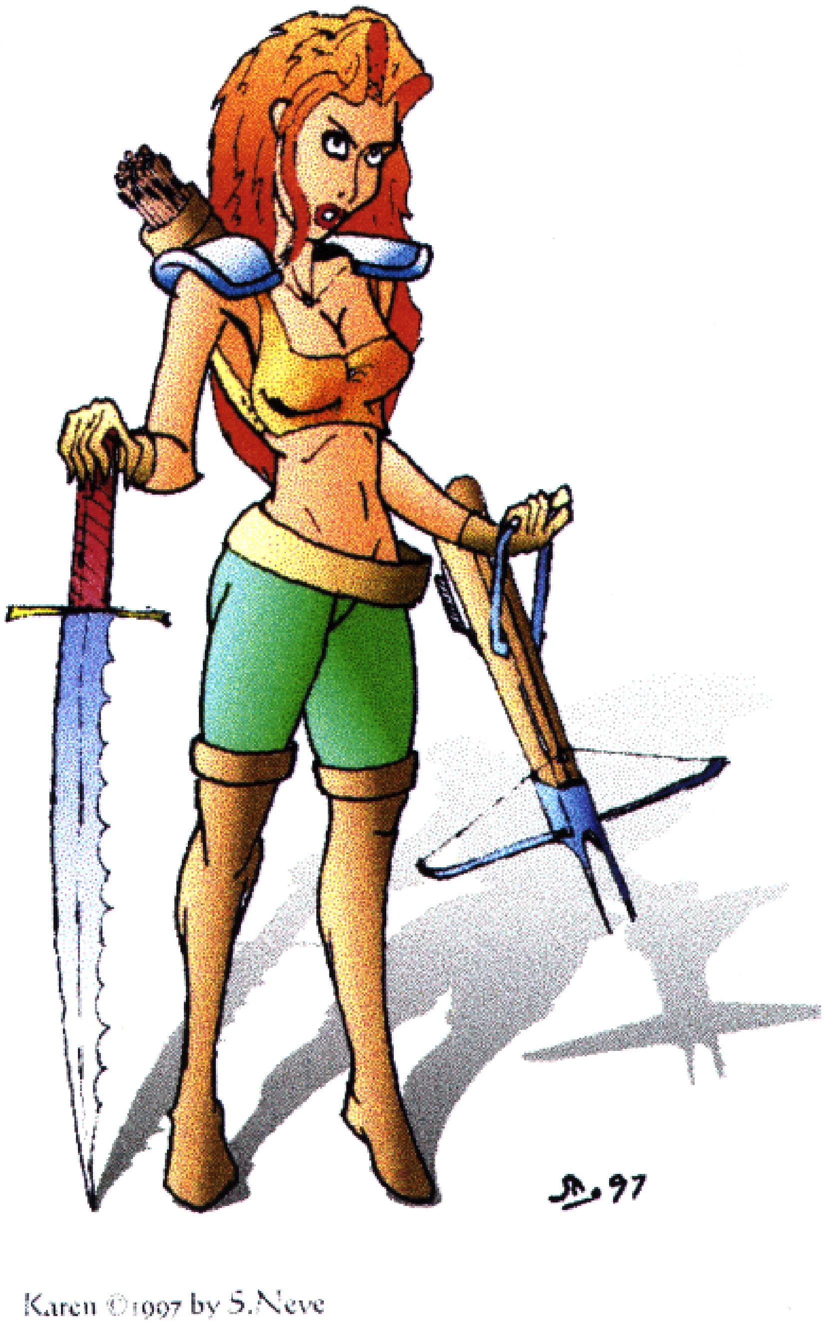

**Caterpilar**
Het programma kost ƒ 12,50.
Informatie bij de MSX-Club West-Friesland / Bas Kornalijnslijper.
Telefoon (0229) 27 06 18.



# The curse of Kaijruu

**Bij Sargon is men momenteel aan een aantal projecten bezig. In verband met het laatste MCCM kregen wij een tekst binnen over hun nieuwe spel. Zij konden jammergenoeg nog geen plaatjes tonen en daarom geen preview, maar een preread op basis van de door Sargon aangeleverde tekst.**

*Frank H. Druijff*




Intern wordt de naam van het spel afgekort tot TCOK. Het zal een RPG worden, die het best vergeleken kan worden met Xak 2. Het wordt een fantasy-RPG met een real-time vechtsysteem en scrollend scherm. Het vechten gaat dus niet vanuit menu's, maar met rechtstreekse actie op het scherm. Het is de bedoeling uitgebreidere vechttechnieken in TCOK te stoppen dan in Xak 2 het geval was. Ook zal — op MSX 2 — de scrolling soepeler en sneller worden dan bij Xak 2.

## Eisen/opties

TCOK zal geschikt zijn voor iedere MSX 2 met dubbelzijdige diskdrive. Voor de muziek zal de MoonSound volledig worden ondersteund. Muziekmodule en FM-Pac worden ook, zij het in minder uitgebreide mate, ondersteund. Verder is het de bedoeling er allerlei extra opties in te stoppen. Zij hebben het over een cache voor meer geheugen, maar cache is hardware en kan niet op MSX, of beter gezegd: bij MSX is in feite het gehele geheugen cache. Als bedoeld wordt dat bepaalde gegevens in het geheugen gecomprimeerd worden opgeslagen, is dat iets anders.

## Grootte

Het scenario en spelverloop van TCOK is al compleet geschreven, dus hebben zij al een goed beeld van de vewachte grootte van het spel; zij hebben het over ongeveer vijf keer zo groot als Xak 2. En dan niet in diskettes gerekend, maar in scenariolengte en mapgrootte. Toekomstige recensenten worden al gewaarschuwd: ook al wordt TCOK nu op bepaalde punten ter verduidelijking met Xak 2 vergeleken, is het niet de bedoeling een kloon te maken. TCOK zal op de meeste fronten, behalve het speltype, niet op Xak 2 lijken.

## Tussendemo's

Bij TCOK is veel aandacht besteed aan het scenario, omdat de makers vinden dat een goed en boeiend scenario belangrijk is om een spel te laten boeien. Om dit scenario tot betere uiting te laten komen, zal het




spel vele tussendemo's bevatten, waarin met ondersteuning van plaatjes en muziek bepaalde situaties worden getoond. Het spel is opgedeeld in meer dan tien hoofdstukken en aan het eind van ieder hoofdstuk komt in **ieder geval** een demo.

## Scenario

Ze willen nog niet te veel loslaten, maar slechts een tipje van de sluier oplichten.

TCOK speelt zich af in het land Corvicia. Als TCOK begint, is er in dit land al heel wat gebeurd. De goden zijn uit het land verdreven en de demonen heersen op tirannieke wijze over het land. Er is een heleboel gebeurd, waar de hoofdrolspeler mee te maken heeft gehad. Veel gebeurtenissen, die schijnbaar toeval waren, blijken met elkaar in verband te staan. En de vloek van Kaijruu die het land Corvicia naar zijn verdoemenis zond, is niet de laatste en wreedste actie, die de demonen ondernamen. Er staan de hoofdrolspeler nog allemaal minder leuke en uiteraard ook een paar leuke dingen te wachten… Het scenario is vrij uitgebreid en complex, met veel personages met allemaal verschillende karakters, wat moeilijk in een kort stukje valt samen te vatten.

## Informatie

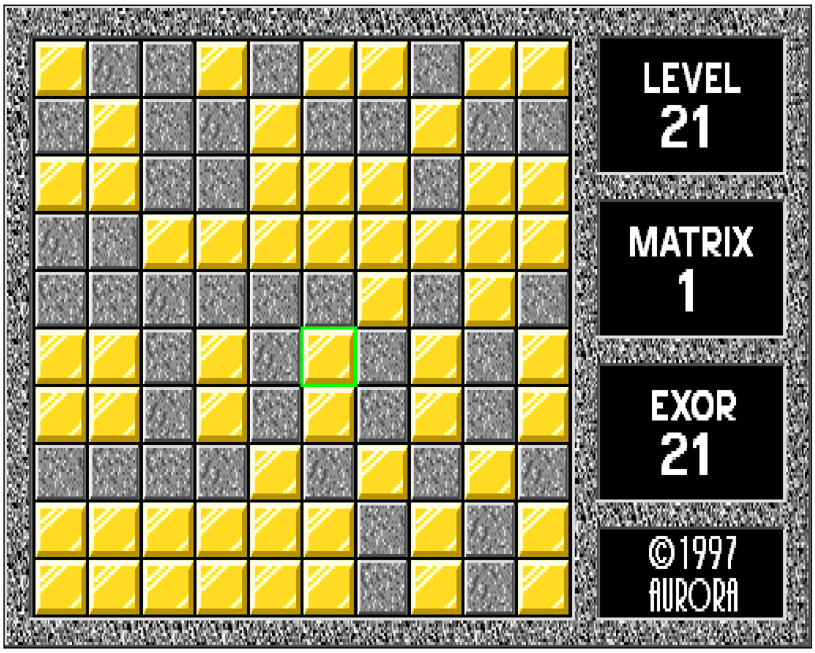
Wanneer TCOK zal worden gereleased, is nog onbekend en er wordt vooralsnog geen uitspraak over gedaan. Tegen de tijd dat er redelijk uitzicht is op een verschijningsdatum, zal er uitgebreide propaganda worden gevoerd.

Meer informatie is te krijgen bij Rieks Warendorp Torringa, telefoon (071) 517 07 13 en in het weekend (0595) 44 13 69. ❏

# Exor/Ruby & Jade

**Het Nijmeegse Aurora heeft binnen korte tijd flink van zich laten spreken. De voor voor mij onbekende groep heeft twee heel aardige puzzelspellen uitgebracht, waarmee ze in de voetsporen van Match Maniac treden.**

*Anne de Raad*



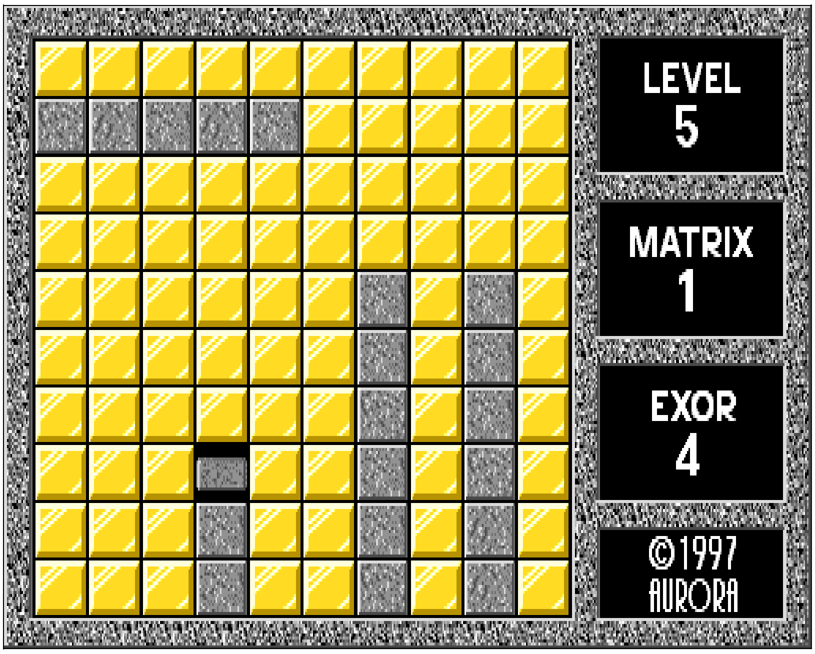

Zo blijkt maar weer eens dat een goed voorbeeld goed doet volgen. En hoe! Het is al een prestatie om één MSX-spel af te leveren, Aurora presteert het om direct twee spellen te ontwikkelen.




## Exor

Exor is een 'oneplayer'-puzzelspel. Op het scherm verschijnt een grote matrix met honderd stenen. Elke steen heeft een gouden en een zilveren kant. Het doel van het spel is om door middel van het omkeren van rijen stenen, de gouden kant van elke steen boven te leggen.

Om dit te realiseren krijg je als speler een beperkt aantal omkeermogelijkheden, oftewel exors. Exor bevat verschillende levels, die in moeilijkheidsgraad oplopen. Aan het einde van elk level krijg je een access code dat je toegang geeft tot het volgende level. Zo hoef je niet steeds weer opnieuw te beginnen.




**Exor**
Het spel kost *ƒ* 12,50.
Bestellen en informatie:
Aurora
Aldenhof 38-27
6537 BC Nijmegen.
e-mail: Ericb@cs.kun.nl
P.Krooshof@net.HCC.nl





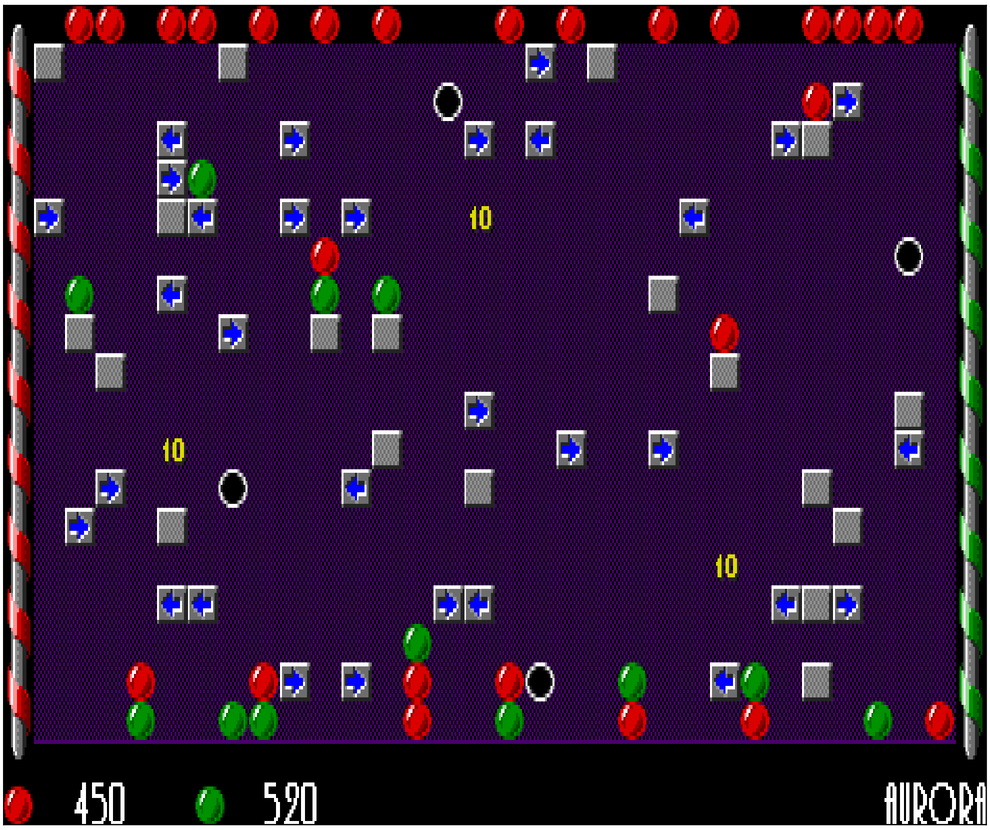

## Ruby & Jade

Ruby & Jade is een ‘twoplayer’-puzzelspel. Dit betekent echter niet dat je altijd met z'n tweeën moet zijn om dit spel te spelen, want de computer kan ook als opponent worden gekozen.

Iedere speler begint met een rij van dertig ballen bovenaan het speelveld. Om beurten kiest een speler een bal die hij door het speelveld naar beneden wil laten vallen. In het speelveld bevinden er zich verscheidene objecten die de vallende bal beïnvloeden en waardoor er punten worden gescoord.

Zo is er een ‘blockobject’, dat ervoor zorgt dat de bal — hoe logisch — wordt geblokkeerd en er geen punten worden gescoord. Een ander object verandert de valrichting van de bal en er is zelfs een warphole die de bal naar een ander gedeelte van het speelveld teleporteert.

Degene die aan het eind de meeste punten heeft gescoord, is de winnaar. Gefeliciteerd!

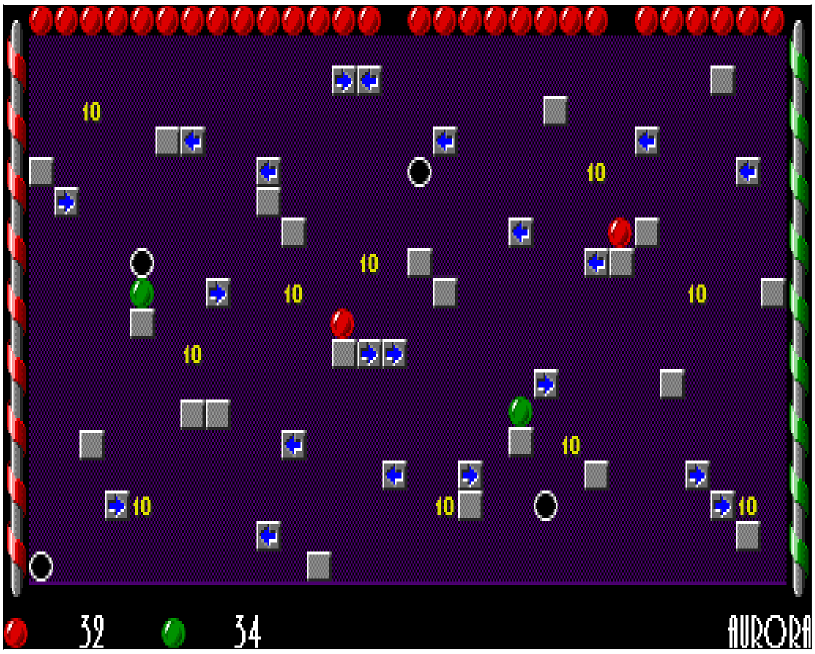


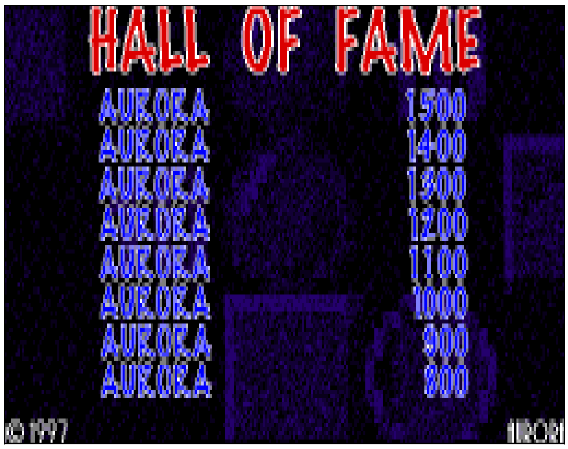

## Conclusie

Exor en Ruby & Jade zijn twee leuk uitgedachte puzzelspellen. De muziek klinkt lekker en past precies in een puzzelomgeving. Beide spelen maken gebruik van scherm 7, dus hoge resolutie. Programmatechnisch is Ruby & Jade wellicht het beste spel. Je kunt tegen de computer spelen en het wordt je dan zeker niet gemakkelijk gemaakt. Hij ‘denkt’ goed over z’n zetten na en dat is toch knap. Ook Exor is echter meer dan de moeite waard. Al met al ben ik zeer tevreden.




**Ruby & Jade**
Het spel kost *ƒ* 12,50.
Bestellen en informatie:
Aurora
Aldenhof 38-27
6537 BC Nijmegen.
e-mail: Ericb@cs.kun.nl
P.Krooshof@net.HCC.nl



# Harry Ant

**De preview van dit spel kwam echt op het allerlaatste moment aan. Wij vroegen nog wat screenshots voor Exor en Ruby & Jade en kregen per kerende e-mail buiten de gevraagde plaatjes ook informatie over dit spel. Deze tekst is alzo gebaseerd op hetgeen Aurora ons meedeelde en wat de plaatjes tonen.**

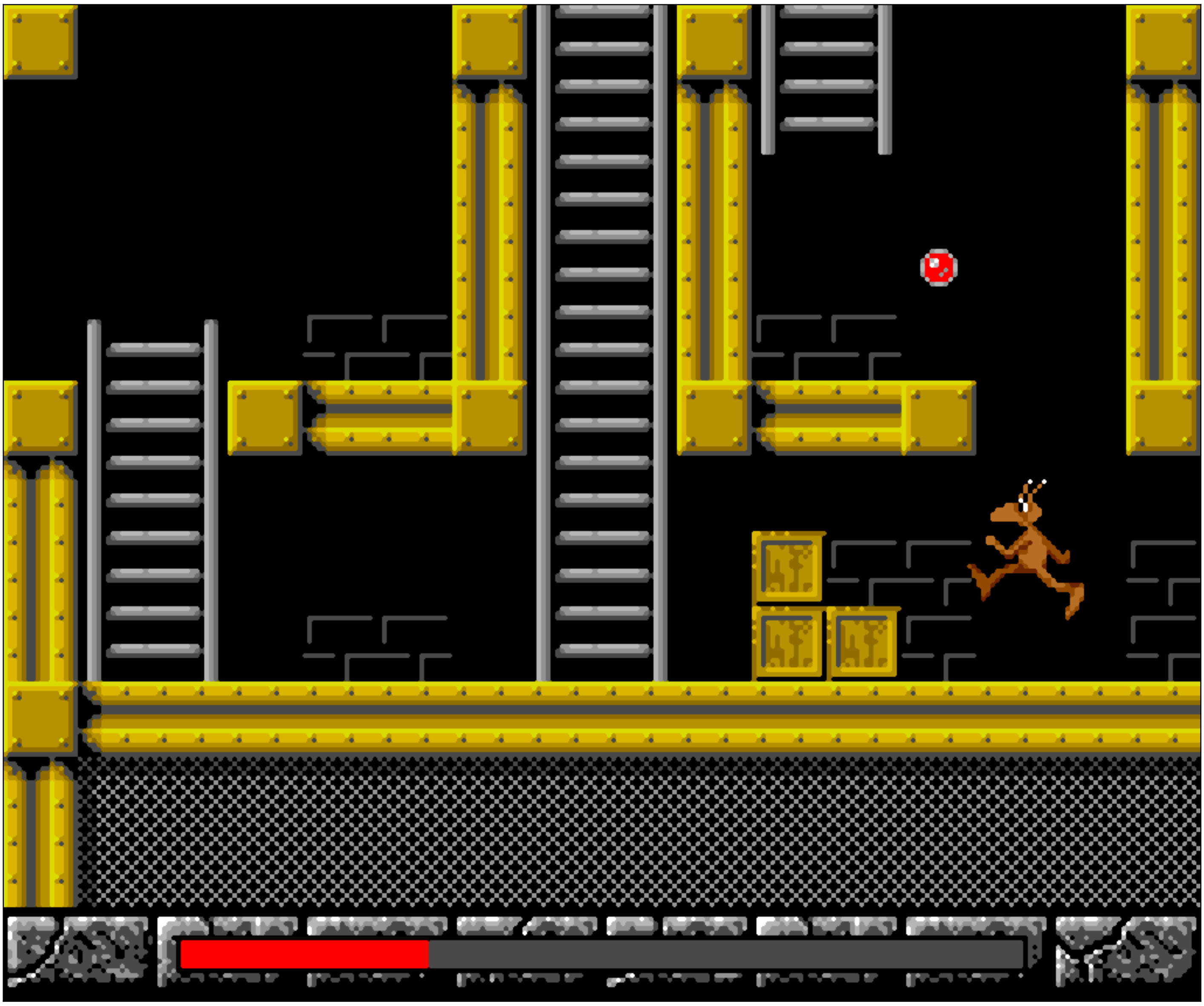
*Frank H. Druijff*

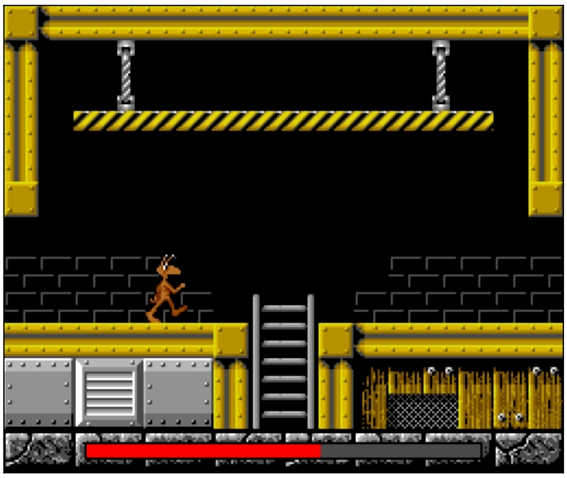


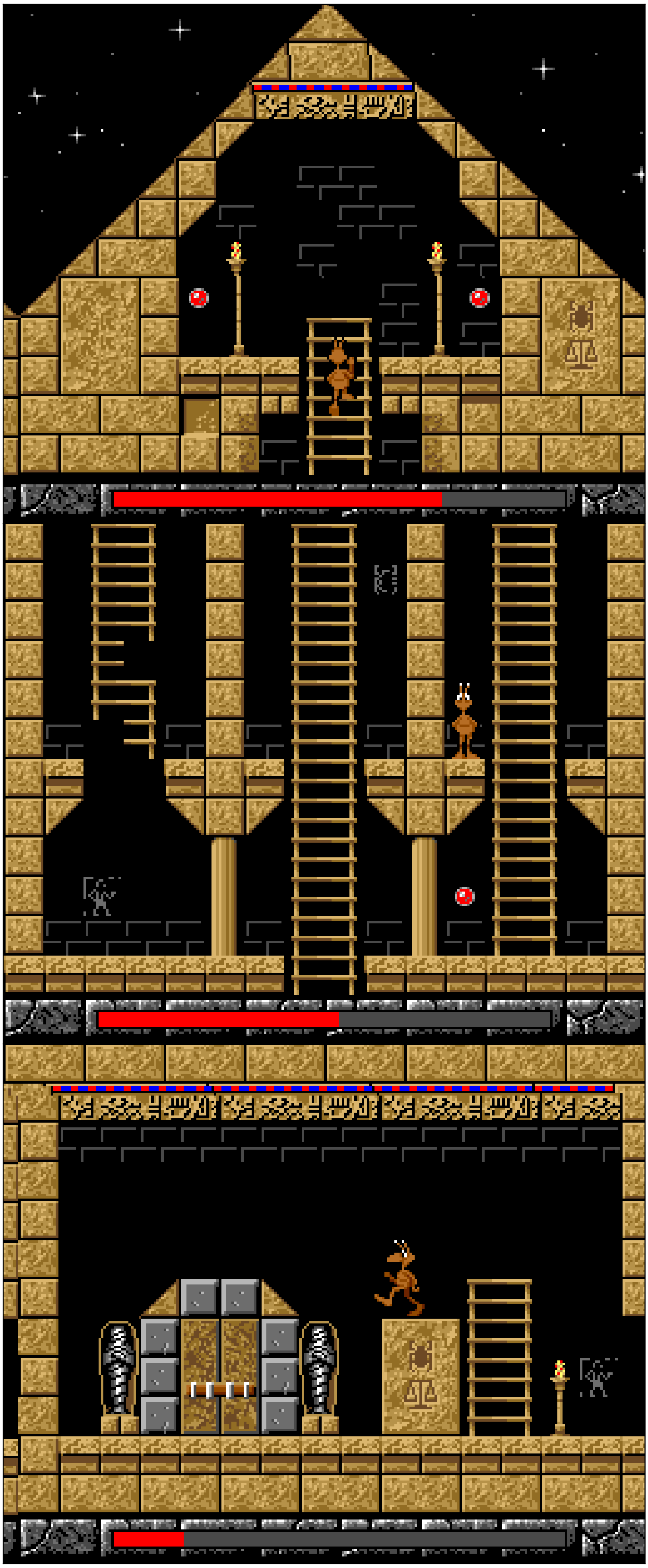

De volledige titel van Aurora's nieuwste spel is Harry Ant's Race Against Time, dat wij hier als Harry Ant afkorten. Misschien dat de naam over enige maanden afgekort wordt tot Harat, de tijd zal het leren.

## Verhaal

De hoofdpersoon in het spel is een mier, genaamd Harry. Hij is de weg kwijt en wil graag weer naar huis. Zijn lange weg voert door verschillende werelden. De weg is echter niet zonder risico, want vele



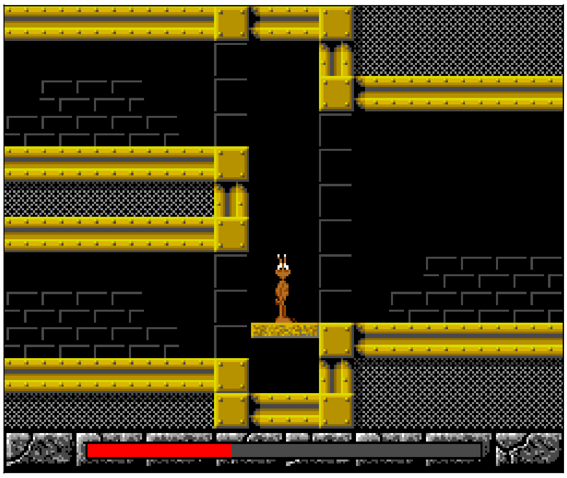




gevaren kruisen zijn pad. Alsof dat nog niet erg genoeg is — en dat had u al uit de titel kunnen vermoeden — heeft Harry maar een beperkte tijd om de uitgang te vinden. Hij voert dus echt een race tegen de klok…

De hierbij getoonde screenshots geven een aardige impressie van het spel. De plaatjes zien er zonder meer goed uit. Niet alleen is Harry duidelijk een grappig figuurtje, ook de achtergronden zien er gelikt uit. Kortom, wij willen beginnen met spelen. Gezien de prijsstelling die Aurora hanteert voor de andere spellen uit hun keuken zal de prijs niet onoverkomelijk zijn. Aurora is nu nog druk bezig met het ontwikkelen en naar verwachting zal het op de MSX beurs in Tilburg 1998 te koop zijn. ❏

Harry Ant's Race Against Time
Voor informatie:
Aurora
Aldenhof 38-27
6537 BC Nijmegen
telefoon (024) 684 32 25
e-mail: P.Krooshof@net.hcc.nl
EricB@CS.kun.nl



*Zware systeemeisen*

# Xtazy

**Wij zagen wat beelden op Zandvoort, maar kregen geen preview-exemplaar, vandaar dat wij moeten afgaan op de tekst die wij kregen. Die was in het Engels en wij sloegen aan het vertalen.**

*Alex Wulms*

In het jaar 2126 vernietigden de mensen de aarde. In een omloop om de aarde bevonden zich een paar grote ruimteschepen, die daar waren om te testen of men daar kon overleven. Toen die testen net begonnen waren, brak de oorlog uit. Het testen werd nu bittere noodzaak; zij die aan boord waren waren de laatsten die levend de aarde verlieten.

## 73 jaar later

Het was nu 73 jaar later en mensen overleefden zonder zwaartekracht. Al jaren waren verscheidene ruimteschepen op speurtocht uitgestuurd om elders in het heelal leven te zoeken. Van de 455 speurtochten kwamen er 453 schepen terug. Een schip was geëxplodeerd, maar het laatste scheen iets gevonden te hebben. Hun laatste radiobericht was: ‘Zij leven …krrrffffzfzfzfzzzfzfzzfzf fz fz fz zzz fz zf’. Sinds die uitzending waren alweer zes maanden verstreken, waarin men vergeefs contact had gezocht.

Daarna maakte een groep piloten zich klaar om het schip te gaan zoeken. Zij waren er vrij zeker van dat het schip leven had gevonden. Zij verwachtten ook problemen, maar zij konden niet vermoeden dat het erger zou worden. Drie weken later was de reddingsoperatie klaar om te vertrekken.

## Xtazy

Zij noemden het Xtazy en in 2199 vertrok een groot ruimteschip met vijf jagers aan boord naar het punt waar het laatste schip was verdwenen. De mannen aan boord werden in een slaaptoestand gebracht, omdat het 24 jaar zou duren voordat zij ook maar in de buurt van de coordinaten zouden zijn waar de anderen waren verdwenen.

Vele jaren later schakelde het schip de energie weer in en werden de regeneratiekamers geactiveerd. Na een paar uur stonden de eerste mannen op. Ze namen een douche en bereidden zich op de missie voor.

## Oeps

Toen de eerste van hen de console in de cockpit controleerde, was hij meer dan verbaasd, hij was gewoonweg geshockeerd. De jaarklok stond op het jaar 3421. Er waren dus meer dan duizend jaar verstreken. Nadat hij de anderen had gewaarschuwd, controleerden ze het hele schip op fouten en hoewel ze lang zochten, was één ding duidelijk, het was het jaar 3421. Ze wisten niet hoe ze zolang in leven hadden kunnen blijven, want de diepeslaapkamers waren ontworpen voor maximaal 200 jaar. Desalniettemin klopten de coördinaten. Niet ver hiervandaan was de missie van de anderen geëindigd.

## Dood

Ze probeerden radiocontact te leggen met ruimtestation aarde. Aarde reageerde niet. Het was duidelijk dat ze rekening moesten houden met de verbindingstijd. Het vreemde was echter, dat zelfs het radiobaken van het ruimtestation bij aarde niet leek te werken. Het enige hoorbare was de normale interferentieruis. Alles leek dood te zijn. Na verloop van tijd accepteerde de bemanning deze situatie. Hoewel ze zeker wisten dat ze na zo’n lange tijd niemand zouden vinden, verkenden ze de planeten die het dichtst bij lagen, om aanwijzingen te vinden van wat er gebeurd zou kunnen zijn. Ze vlogen met de jagers naar deze planeten om rond te kijken. Wat ze vonden, was vrij interessant. Ze vonden planeten, die vernietigd waren. Er moest hier een oorlog gaande geweest zijn. Maar waarom en wanneer? Helaas was er geen teken van het verloren gegane missieschip.






## Warp zone

Een van de jagers vond iets speciaals. Het was op de ijsplaneet en daar bleek een soort zwart gat — een warp zone — te zijn. Ze besloten dit zwarte gat nader te bekijken. Het vreemde aan dit zwarte gat was, dat het zich in de planeet bevond. Het was een waar staaltje van navigatiekunst om uiteindelijk bij het zwarte gat uit te komen. Ze zeiden: we hebben niks te verliezen mannen, dus laten we er doorheen gaan! En ze gingen er doorheen…

## Niveau 1

### De kristallen grotten-planeet, de uitgang aan de andere kant

Je vliegt rond door ijskristallen. Het moederschip bevindt zich achter je en jij moet je er al schietende een weg door banen. In het begin beweegt er niks echt, maar na verloop van tijd beginnen de kristallen omlaag te vallen en wordt het nog lastiger om te navigeren. Aan het einde lijkt er geen uitweg meer te zijn. Maar plotseling beweegt het ijs aan de kant. In de plaats ervan komt een groot soort waterval, die de doorgang blokkeert. Als je op een bepaald stuk ijs schiet, verandert de richting van de waterval en is de weg naar de ruimte weer vrij. Maar waar zijn we en wanneer? De scheepsklok toont verscheidene jaren en verspringt continue. We zijn dus zeer zeker in een zeer vreemd deel van het universum terechtgekomen.

## Niveau 2

### De kometenaanval

Het ruimteschip blijft waar het is en de vijf jagers zijn op weg om de buitenste regionen en de planeten aldaar te verkennen. Op weg naar de eerste planeten naderen vreemde kometen. Helaas komen ze op je af, alsof je een magneet bent. Erop schieten helpt niet veel. Je moet eromheen vliegen, wat erg moeilijk is. Om het nog erger te maken, groeien uit sommige kometen slangachtige groene planten, die naar je grijpen. Eenmaal in hun handen word je volledig geplet. Gelukkig zijn deze plantenkometen kapot te schieten. Dit is echter niet eenvoudig, want sommige van deze kometen groeien samen en vormen dan een soort supervijand, die weer uit elkaar geschoten moet worden. Na deze verschrikkelijke kometen loopt de aanval langzaamaan ten einde. Je vraagt jezelf af wat dit was. We waren zeker op zoek naar levensvormen, maar niet naar deze. Maar je geeft niet zo snel op. Waar je planten kunt vinden, kun je mischien ook andere levensvormen vinden. Laten we maar hopen dat ze niet zo gevaarlijk zijn als de planten.

## Niveau 3

### De waterplaneet

Uiteindelijk kom je aan bij de waterplaneet, die helemaal blauw is. Er lijkt niks anders dan water te zijn. Je bereidt je jager voor op een tocht onder water om daar levensvormen te kunnen vinden. Maar opgepast, want onder water zijn er vele stromingen, die met verschillende snelheden bewegen. Je kunt deze stromingen niet zien, maar je schip schudt ervan en verandert automatisch van richting. Dit maakt het heel erg moeilijk om onder water te navigeren, vooral als je onderwatergrotten aan het onderzoeken bent. Weer word je door een of andere groene levensvorm aangevallen. Het zijn geen vissen, maar een soort planten. Sommige gaan gewoon wat hun gang en worden pas gevaarlijk als je ze hebt aangeraakt. Tot nu toe lijkt het erop dat er alleen maar gevaarlijke levensvormen bestaan. Je probeert nu zo snel als je kunt de waterplaneet te verlaten, maar dit blijkt niet zo eenvoudig te zijn. Een erg grote waterplant blokkeert je weg. Je realiseert je onmiddellijk dat dit ding meer wil dan slechts een praatje met je maken. Het wil je vernietigen. Dit monster kan alleen vermoord worden door zijn lange rode staart te vernietigen. Nadat dit gelukt is, kun je eindelijk de verschrikkelijke waterplaneet verlaten.

## Niveau 4

### Terug op het moederschip

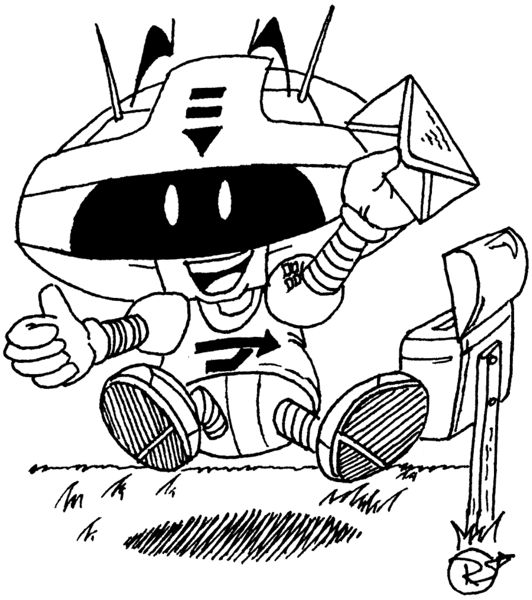
Je bent terug op het moederschip om een aantal extra wapens aan te sluiten, in verband met de zeer gevaarlijke omgeving. Nadat de nieuwe wapens zijn aangesloten, begint het moederschip plotseling te schudden. Het rode alarm gaat af. Voor je bevinden zich drie grote draaiende en bewegende warp zones. Het moederschip heeft geen enkele kans om weg te komen, want het magnetisch veld van deze zones is te sterk. Je springt in je jager en vertrekt naar de warp zones om ze te vernietigen. Maar dat is blijkbaar niet zo eenvoudig. Je wordt in een van de warp zones gezogen…

En toen hield het verhaal voorlopig op. Wij kijken uit naar het vervolg.

Velen zullen echter al dit lekkers aan zich voorbij moeten laten gaan vanwege de systeemeisen: MSX turbo R met minimaal 512 kB ram en voorzien van zowel Moonsound als GFX9000. Er zijn weinig MSX'ers die dit allemaal in huis hebben. Maar die hebben straks tenminste een spel dat al hun goodies gebruikt. En de makers van dit spel — Sunrise Swiss — zal u graag voorzien van de benodigde hardware. ❏

**Xtaxy**
Voor informatie schrijf, fax of e-mail Peter Burkhard / Sunrise Swiss
Moosmatten 1
9244 Niederuzwil
Zwitserland
peter.burkhard@buemplizer.ch
fax (0094) (0) 171836417

# Post



Om de postbak van MCCM op een nette manier leeg te maken, plaatsen wij alle ingekomen post die mogelijk voor lezers interessant is, in deze overlooprubriek op Millennium. De echte postrubriek was in MCCM 90 wel erg klein uitgevallen. Er waren in het verleden regelmatig brieven die als zij de selectie niet haalden, vooruit werden geschoven. Gebeurde het een paar keer achter elkaar dat een brief niet werd geselecteerd voor opname in het magazine, dan bleek zo'n brief de selectie nog steeds niet door te komen, maar nu vanwege het gedateerd zijn van de inhoud. Ook de grootte was vaak van invloed: een grote brief verspert de weg voor veel andere en sneuvelde daardoor vaak zelf. Nu hebben wij echter voldoende ruimte en niets weerhoudt ons van publicatie. Wel met excuses voor de soms wat achterhaalde inhoud, vinden deze brieven nu hun weg naar een breder publiek. Aan het eind van deze supergrote postrubriek staat een heel sterke brief, waarvan we meenden hem zelfs als artikel te kunnen opnemen. Maar het was een ingezonden brief en daarom behandelen wij hem ook als zodanig, maar wij vragen er wel in het bijzonder uw aandacht voor. Om te tonen dat niet alles gedateerd is, beginnen we met een brief die net voor deadline binnenkwam.

## Konami

Beste redactie van het MCCM
Is het mogelijk om een Sega 8-bit cartridge in een MSX 2 te stoppen, werkt het spel dan en gaat de computer er stuk van?
Kunnen jullie mij aan het adres van Konami helpen? (de afdeling waar jullie toestemming van gekregen hebben)

Stefan Ganzeveld
Loppersum

Beste Stefan,
wij hebben nog nooit gehoord dat een Sega cartridge zou kunnen werken in een MSX. Puur theoretisch zou het misschien met de nodige aanpassingen kunnen, maar wij hoorden er nog nooit van. Wel hoorden wij over een aanpassing voor NES en schreven daarover in MCCM 87. Wij moeten daarom ook ontraden zo'n cartridge in een MSX te duwen. De kans is groot dat je zowel de MSX als de Sega cartridge vernielt door stroompjes die lopen waar ze niet mogen lopen. Maar ook al zou het hardwarematig geen problemen opleveren, omdat Sega en MSX op de cartridgepoort dezelfde configuratie gebruiken, dan nog zal het spel niet werken. Wel moet zo'n spel voor de makers om te zetten zijn van het ene naar het andere systeem, iets wat we vooral bij Konami regelmatig zagen gebeuren. Daar werd een spel vaak op meer dan een platform uitgebracht. Inside-informatie leerde ons, dat er dan een aparte groep programmeurs bezig was. Het hoofdidee van een spel bleef intact, maar de uitwerking was afhankelijk van de computer waarvoor geprogrammeerd werd.

Nu we toch bij Konami zijn aangeland, komen we bij je tweede vraag. Ik vraag mij allereerst af, uit welke duim je gehaald hebt dat wij toestemming van Konami hebben gekregen. Ook wij lazen berichten in BBS'en en op internet waar wij de meest fantastische voorspelling omtrent onze cd's zagen rondgaan. Juist die berichten waren voor ons het bewijs dat er geen lek was. Iedereen speculeerde naar hartelust en door alle foutieve namen wisten wij dat de goede namen gelukstreffers waren. Wij geven die adressen natuurlijk niet uit handen, al was het maar om onze gulle schenkers niet alsnog voor het hoofd te stoten. Je bent toch niet serieus van plan om ook toestemming te vragen hè? Nee toch, hè? Wil je echter je dank uitspreken aan Konami, kun je ons dat melden. Als je tekst in correct Japans is gesteld, zullen wij die zeker doorsturen.

## Opvolging MCCM

OPTIE-1:
DiskMagazine (als opvolger van MCCM):
1) Redactie moet het liefst onafhankelijk zijn, dit kan eenvoudig worden opgevangen door mensen van een Club en of Stichting niet producten van hun Club ofzo te laten bespreken.
2) De huidige medewerkers van MCCM lijken mij het geschikst om dit voort te zetten.
3) Ook de rubrieken moeten voortgezet worden. Zoals ze nu zijn, eventueel dus iets ingekort ofzo.
4) Het moeten dus 2 disks worden, 1 voor het Magazine en de welbekende B-Disk met programma' s en toelichtingen.
5)De systeem eisen moeten zijn dat het geheel moet werken onder zowel MSXBASIC, MSXDOS-1 en MSXDOS-2 eventueel vanaf HDD (niet noodzakelijk).
6) Muziek vind ik niet noodzakelijk, want de meeste muziek op MSX (DiskMagazines dus!), vind ik niet zo fraai. Dus ik zet gerust een ' eigen' CD' tje op.

OPTIE-2:
Magazine (als opvolger van MCCM):
1) Zie punten 1 t/m 3 van het vorige betoog.
2) De layout moet dus iets aangepast worden, namelijk: de kaft in kleur en de binnenkant ' gewoon' in zwart/wit. Met de huidige printers en kopieer methodes lijkt me het geen probleem

om een goede kwaliteit van de met name foto' s te krijgen.
3) Het nadeel hiervan is dus dat de ' Art Gallerie' waarschijnlijk zal moeten verdwijnen omdat dit niet goed in zwart/wit zal overkomen. De oplossing hierin zou gevonden kunnen worden in een ondersteunende disk, waarop deze rubriek.
Ook de rubriek Internet zou hierop een plaats kunnen krijgen.

Dit zijn volgens mij 2 aardige opties voor de opvolging van MCCM met ieder zijn voor en nadelen. Maarja je moet toch wat.

GTX...
...Henk...

... ** Met MSX-Dos 2.4 heb ik VEEL meer MSX plezier!

Henk Slothouber
via Toms BBS

Beste Henk,
zoals je weet, is er ons ook veel aan gelegen het gat dat valt na ons verdwijnen zo goed mogelijk te vullen. Het was een van de hoofdredenen om ons verscheiden zo ruim van te voren aan te kondigen. Jammer genoeg is er geen echte opvolger gekomen. Wij moeten daarom maar aanraden een abonnement te nemen op FutureDisk. Dat diskmagazine heeft tenminste bewezen langdurig en betrouwbaar uit te komen en soms wat grof, maar altijd eerlijk en onafhankelijk voor zijn mening uit te komen. Dit is de de drieendertigste MCCM — als we de uitgeven op cd en de cd's zelf niet als 34 tot en met 37 bestempelen — en er is vrijwel geen andere uitgave die dat aantal haalt. Zelfs het Japanse MSX-Fan niet, maar onze ouderbladen wel. FutureDisk is een van de weinige die dat ook haalde en nog steeds doorgaat. Om ook op papier op de hoogte te worden gehouden, raden wij MSX Infoblad aan. Nog geen bewezen betrouwbaarheid, maar wel spotgoedkoop en met een paar oud MCCM-medewerkers. Hier zul je je niet snel een buil aan vallen. En als je Spaans geen bezwaar vindt is Hnostar natuurlijk ook een goede optie.

## Pear

Hoi Frank,
Hierbij een kleine plain-text file. Voor het geval je een vage browser hebt; hij heet leesme.txt
Voordat je gelijk naar onze homepage wilt: hij zal waarschijnlijk pas over een week of twee werken... Nog een vraagje. Ga je "na" MCCM nog verder met MSX? (Daarmee bedoel ik natuurlijk of je ACTIEF blijft?) Nou in ieder geval, succes met het samenstellen van de CD en met het (MSX) computer werk en misschien tot ziens!
Hartelijke groeten (ook voor de rest van de redactie...)
Peter Schilleman, Arjen van Reeven en Sebastiaan Roodenburg

Pear Software
per E-mail

Beste Peter, Arjen en Sebastiaan,
De MSX staat mij voorlopig nog lang niet in de weg en anders maak ik wel plaats. Actief meewerken bij andere groepen of clubs zie ik niet zo zitten. Een hoofdredacteur zonder blad is net als een generaal zonder leger ook een gewoon mens. Ik wil wel programmeren op MSX en eens langsgaan op een MSX-bijeenkomst, maar organisatorisch zet ik er een punt achter.

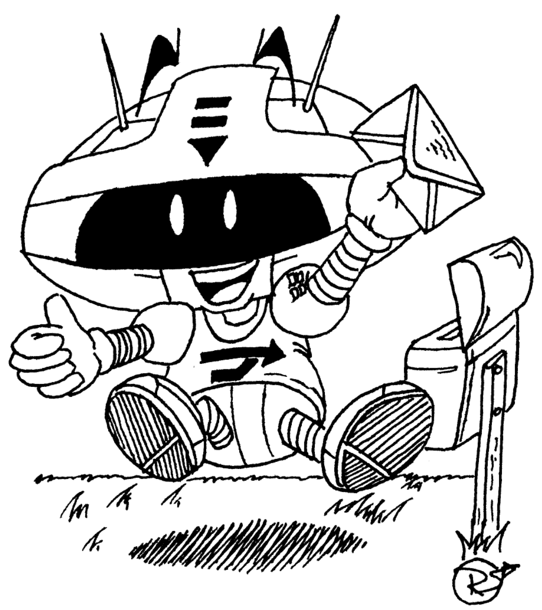
## Sunrise

Rob liet zijn abonnement verlopen, maar besloot er toch weer een te nemen. Het bloed kruipt…

Beste heer Druijff,
Het doet me bijzonder plezier dat de tijd sedert overmaking van hwet geld en het in de bus glijden bijzonder kort is geweest. Na het lezen van enkele artikelen heb ik toch wat opmerkingen. De advertenties zijn veel mooier dan ik eigenlijk had verwacht,dus dat is pre,plus de leesbaarheid op zich en toch interessante artikelen. Over een drietal wilde ik het hebben waar ik wat ' minder' gelukkig mee ben. Ten eerste het voorwoord :Het cursiefje wat twee niet kunnen en drie msxers wel, slaat zeer waarschijnlijk op St. Sunrise. Voorwat de drie, kan zou dat best eens kunnen zijn dat dat de waarheid is en misschien dan ook deels aan mij ligt. Als twee dus dan slaat op stefan boer en remco schrijvers zeg ik dat is onzin. Kijk Sunrise bestond/bestaat uit een bestuur van drie ,dat suggereert dan dat flip ijkel als penningmeester toen en ik als penningmeester daarna ook niet goed met stefan en remco zou hebben kunnen opschieten,of ze zijn er niet. Flip en ik hebben het toch mooi mogelijk gemaakt dat er nog investeringen gedaan konden worden. Zelf heb ik denk ik zelf er voor gezordgd dat Sunrise niet in de Genic gewoonte verviel m.b.t. de vervaardigde behuizing. Zat toen een foutje in dat nog ternauwernood kon worden hersteld anders was die investering voor niets geweest en ook dus het geld,louter door mijn directe bemoeienis. Bovendien is St. Sunrise een overkoepelend orgaan voor degene die programmatuur wil uitbrengen,dus behoren programmeurs en andere ondesteuners als Haiko met de BBS toch ook bij sunrise evenals de hardwareservice. Dus beter lijkt me te stellen dat elke groep niet met elkaar wil samenwerken en op de een of andere manier toch niets wil begrijpen van de ander en of wil samenwerken,maar dat euvel kennen we al sinds msx bestaat. Sinds MSX Groot Den Haag en Gebruikersgroep tilburg met ad mutsaers voorop een landelijk orgaan wilde stichten. Dan kom ik op de ' Maiskoek' ; In de beschrijving van magazines van zowel XSW en de MGF disk wordt melding gemaakt van een muziekdisk die door Sunrise zou worden verkocht. Ik ken deze disk niet eens, of wordt de hardwareservice bedoeld. Dus waar komt die info dus vandaan? Het artikel, dat is punt 3 van John van Poelgeest over de Moonsound,op zich zonde, zonder foto, natuurlijk. In het afsluitende gedeelte wordt gesproken over het niet goed in kunnen laden van samples, dit is juist. Maar de suggestie moet worden vermeden dat dit ALLE MOONSOUNDS BETREFT; ALLEEN IS DIT HET GEVAL BIJ DE DERDE SERIE en niet bij serie 1 en 2. Ondertussen heb ik met peter burkhard ,na zeer lang touwtrekken, kunnen bereiken dat we een oplossing menen te hebben. Het ic dat in de 1e en tweede serie zat( type peel: 18cv8p -25,CTN22625,432FB) is in de derde serie vervangen door palce 16VH8H -25;PC/49615BBA M), daarna ontstonden de moeilijkheden. Dus hebben we besloten om de peel terug te zetten. Als John het wil kan hij wat mij betreft zich overtuigen door een moonsound te gebruiken uit de eerste en of twee

**Postrubriek**

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld. ❐



de serie. De toestemming voor het gebruik van diverse spellen heb ik al binnen(CD-ROM),dat wil zeggen verklaringen van geen bezwaar. Alleen gaan we (stefan en ik even kijken hoe de ' beveiligingen' kunnen worden verwijderd.) Verder is het zo dat ik eventueel een gfx ter beschikking kan stellen voor testen door MCCM,alleen heeft men de software niet meegestuurd,als die er is dan kan hij naar u voor testen als het meezit. Dat zelfde geldt voor het gamesspel dat op zichzelf klaar is, maar er nog een klein foutje qua muziek inzit. Remco zou de maker een aanwijng geven om het te verhelpen(zo zie je maar weer ,waar je echte vrienden zitten). De accepten ben ik mee bezig plus een mailing,want ja nieuws moet je niet te lang bewaren. Tevens stuurde Peter Burkhard me de nieuwe expander,misschien zinvol voor mij omhem voor MCCM te testen,als ' ons' magazine toch niet uitkomt.? Want ik begreep van Haiko dat men het ondertussen niet meer weet qua Sunrise. Nogmaals bedankt voor de snelle zending.

Rob Hiep
per E-mail

Beste Rob,
In ons redactioneel spraken wij in het algemeen over drie MSX'ers die niet samen in een club konden zitten. Dat jij het wel bijzonder toepasselijk achtte op Stichting Sunrise bewijst in dezen dat Sunrise hier jammer genoeg geen uitzondering op is. Juist door die houding van veel MSX'ers, hebben wij nooit geloofd in een landelijk orgaan. Wij — MCM en Club Magazine — wilden zo'n opzet echter niet dwarsbomen en als er iets was ontstaan dat levenskrachtig was gebleken, hadden wij dat ook zeker ondersteund. Het heeft echter niet zo mogen zijn, onze vermoedens bleken juist. Het principe van 'leven en laten leven' vinden wij een gezonder uitgangspunt voor samenwerking.

Je spreekt over het Moonsound-artikel zonder foto. Die was paginagroot! Toegegeven, een beetje verbleekt, zodat de tekst erover nog leesbaar was, maar wel oversized. We moeten wel toegeven dat hij er bij ons ter redactie heel wat beter op zichtbaar was dan in de professioneel gedrukte versie. Dat alleen de derde serie Moonsound die fout bevatte, is intussen aan de lezers doorgegeven en bij ons werkt het apparaat nu correct.

Wij zijn je tot slot zeer veel dank verschuldigd voor alle medewerking voor het slagen van onze cd-rom. De lezers kunnen zien hoeveel Sunrise daartoe heeft bijgedragen. En wij hebben je in de aanloop tot die cd leren kennen als iemand die zeer veel werk wil verzetten als hij weet dat dat werk wordt gewaardeerd. Nogmaals bedankt, wat jij hebt gedaan is gewoon fantastisch!

## Pascal

Om eens te zien wat er allemaal passeert voor een goed idee tot een artikel komt, plukken we wat van de emailtjes die tussen redactie en Manuel heen en weer zijn gegaan. We geven maar weinig commentaar. We tonen alleen hoe lang de weg soms is. Voor mensen die onbekend zijn met e-mail, melden wij nog even dat teksten van antwoorden die Manuel letterlijk in zijn mailtje opnam worden voorafgegaan met een 'is-groter-dan'-teken.

Aan:Frank Druijff
Datum: Dinsdag 21 januari 1997 11.01
Onderwerp: Re: Turbo Pascal

Hoi Frank,
Afgelopen zondag sprak ik met Roald Andersen. Hij zei dat ie het ook wel leuk vond als die Turbo Pascal files op SRoM (zoals ROM/Sunrise Magazine nu schijnt te heten) kwamen. Vind je dat goed, of heb je dat liever niet? Over een tekst heb ik het helemaal nog niet gehad, die wordt sowieso in de eerste plaats voor MCCM geschreven. Het ging voornamelijk om de files zelf.

De files blijven natuurlijk gewoon public domain...
Grtjs, Manuel

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi

MCCM is een magazine en daarom zijn wij in eerste instantie geïnteresseerd in teksten. Komen er files bij voor op het diskabonnement is dat mooi, maar verwijzen hoe mensen er anders aan kunnen komen, is ook goed.

### 3 feb

Aan: Frank Druijff
Datum: Maandag 3 februari 1997 11.42
Onderwerp: Re: Turbo Pascal

>Mogelijk kan alles gebruikt worden,
>maar waarom alles in een keer? In
>twee keer kun je mogelijke vergis-
>singen herstellen en hoeft je art-
>ikel ook niet zo groot te zijn. Maar
>spoed gaarne, de deadline is offici-
>eel afgelopen vrijdag al gepas-
>seerd en daarom zet je de
>redactie al onder druk.
>fhd

Oke, zal ik dan de oudste (meest stabiele en geteste) routines eerst doen?

Ik zal van de week proberen er ff een artikeltje in te kloppen (niet groter dan een halve pagina ofzo), waarin wat introducerende woorden staan en een aantal adressen waar men contact kan opnemen voor eventuele vragen. Ik zal dan voor de routines zelf verwijzen naar de (ietwat sumiere) uitleg in de tekstbestanden. Zal ik je het eerste pakket (in LZH formaat) dan even mailen?

Overigens, als je nog interesse hebt in mijn simpele 3d 4 op een rij, dan mail ik je hem wel (eventueel met de Pascal source erbij). Deze is dus voor PC, aan de MSX versie gaat gewerkt worden... (misschien lukt het niet om ' m snel genoeg te krijgen, maar de PC versie werkt in ieder geval al redelijk op een 486). Er moet nog een minimaal bugje verwijderd worden, en dan is ie helemaal af (hoewel ik natuurlijk open sta voor suggesties).

Grtjs, Manuel

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi
(op de MSX-page zijn ook de meeste routines te vinden)
Grtjs, Manuel

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi

### 4 feb

Van: Manuel Bilderbeek nuelbi@sci.kun.nl
Aan: Frank Druijff database.nl
Datum: Dinsdag 4 februari 1997 12.55
Onderwerp: Re: Turbo Pascal (A)

>Ik wacht in blijde verwachting af.
>Al schat ik naar wat ik je hoor
>aankondigen je bijdrage toch gro-
>ter dan een halve pagina. Ik houd
>van dat soort spelletjes.
>fhd

Oke, hier is dan de versie zoals ie nu bestaat, nog niet geschikt voor verspreiding, want ik wil de tekst nog hier en daar aanpassen enzo. Maar hij werkt wel, dus kijk er eens naar en vertel me wat je er van vindt!
Hier is ie (in LZH):

### 17 feb

Aan: DBP41.AMSTERDAM(FRANK)
Datum: Maandag 17 februari 1997 13.21
Onderwerp: 4 op een rij (3D)

Hoi Frank,
Wat vond je van mijn 3D vier-op-een-rij?

Ik wilde nog even vertellen, dat er nu ook een computer-tegenstander op zit!
Ik ben er nog mee bezig, want hij kan nog iets intelligenter.....

Grtjs, Manuel

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi

### 14 april

Aan: DBP41.AMSTERDAM(FRANK)
Datum: Maandag 14 april 1997 13.13
Onderwerp: NOG een vraag...

Hoi Frank,
Dit is wat ik nog wilde vragen/opmerken: ik heb laatst van iemand wat MSX-spullen overgenomen, waaronder een boekje met als titel "MSX volume 1 1985". Is dit de eerste "Workshop" van MSX Club magazine? In ieder geval heb ik met veel plezier je cursus MSX-BASIC gelezen. Erg goed geschreven (en dat zeg ik zeker niet om te slijmen ofzo).
Grtjs, Manuel

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi

MSX volume 1 1985 is de uitgave van alles dat Club Magazine in 1985 heeft gepubliceerd. Wij hadden toen nog maar een paar honderd abonnees en de oplage kende maar een klein surplus. Nieuwe abonnees wilden echter ook graag de oude bladen nabestellen, maar die waren er gewoon niet meer. Wij hebben toen alles — min de advertenties — gebundeld om later bijgekomen MSX'ers toch van dienst te kunnen zijn. Dank voor je compliment.

### Zomer

Hallo Frank,
Over die Turbo Pascal bestanden: op welke manier wil je ze nou hebben? Ik wil ze wel even mailen, maar je kunt ze ook zelf downloaden via ftp of via mijn homepage. Wanneer wil je ze hebben? Over een tijdje heeft de maker ervan, Kari Lammassaari, ook de geheugenbeheer procedures af, en nog een paar paletproceduretjes. Die zouden er dan ook mooi bij kunnen. Ik wil er ook wel een paar eigen voorbeeld Pascalprogrammaatjes bij doen, als je dat wilt. Ik heb bijvoorbeeld een programma dat een logo laat stuiteren (zie mijn homepage voor de (KUN)BASIC versie, die niet 100% netjes is, maar ok), een programma dat de Kochkromme tekent (beetje flauw misschien), en nog wat zooi wat we gemaakt hebben bij programmeermethoden en wat ik omgezet heb voor TP 3. Als je trouwens nog mensen zoekt die recensies willen schrijven... Ik heb niet zo heel veel tijd, maar 1 recensie per blad (en aangezien er maar 4 uitkomen in 1997 wel meer denk ik) moet toch zeker kunnen. Ik heb nog niet zo veel ervaring, ik heb nog slechts een recensie geschreven. Zie mijn homepage. Zie ook mijn homepage voor mijn MSX-configuratie, dan zie je tenminste WAT ik kan recenseren... Verder staan mijn naam, adres en telefoonnummer ook op die pagina. Ik hoop dat ik een leuke bijdrage aan je blad kan leveren. Ik zal mijn best doen (als je tenminste nog mensen nodig hebt). Ik heb overigens vrij veel verstand van House(-achtige) muziek. Aangezien sommige muziekdisks in deze stijl zijn, kan het misschien nuttig zijn om deze door een kenner te laten bespreken. Nog een opmerking trouwens: waarom beantwoord je in de brievenrubriek vaak maar een klein aantal van de in de brief gestelde vragen? Soms denk ik "He, dat is een interessante vraag, daar zou ik het antwoord wel eens op willen weten", maar dan wordt de vraag geheel genegeerd... Dat is soms dus best wel jammer. Oke, ik hoor wel wat je ervan vindt.
Grtjs, Manuel
PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at

Manuel Bilderbeek
via e-mail

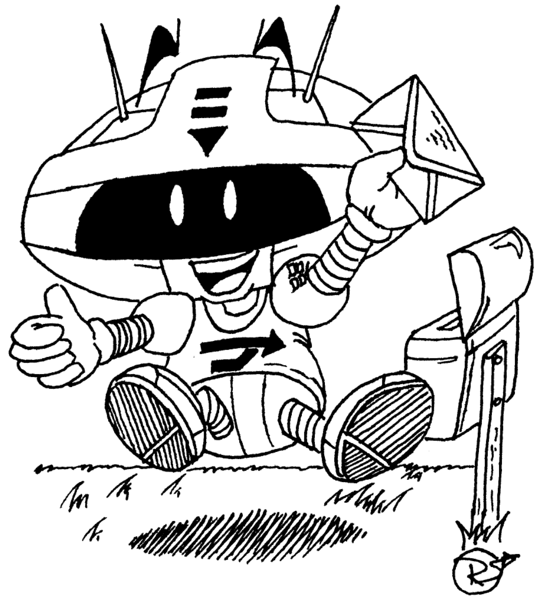
Recensenten hebben we niet meer nodig, dat weet je intussen ook al. Misschien zoekt een ander magazine nog een medewerker en neemt contact met je op. Bedankt voor je komst en je bijdrage die lang op publicatie heeft moeten wachten.

### De nieuwste MCCM

(ik weet het nummer even niet uit mijn hoofd....)
L.S. (geen idee wie precies dit mailtje gaat lezen...)
Sinds MCCM een emailadres heeft heb ik al eens naar jullie willen mailen, maar het kwam er steeds niet van. Na de laatste MCCM heb ik toch maar eens besloten het te doen.
Als eerste wil ik kwijt dat ik de nieuwste MCCM weer van ouderwets

**Postrubriek**

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld. ❐



goede kwaliteit vind, in tegenstelling tot sommige nummers ervoor, waarin ik de indruk kreeg dat er zeer weinig inspiratie was. In het nieuwe nummer staan echter een hele hoop zeer goede artikelen, met veel variatie in de onderwerpen. Gewoon erg interessant dus. Alleen het artikel over het opvoeren van een Turbo-R vond ik dermate vaag, dat ik niet denk dat er ook maar iemand zich aan een dergelijke ombouw waagt. Alleen misschien de mensen die het al eens geprobeerd hebben of die er _echt_ "inzitten".
En met spijt las ik dat MCCM er mee gaat ophouden... Ik vind dat natuurijk zeer betreurenswaardig, zeker als het niveau van de artikelen van de nieuwste MCCM voortgezet wordt. Ik kan me echter goed voorstellen dat het te duur wordt als er steeds minder abonnees zijn. Ik vraag me echter af of er geen andere manier is om kosten te besparen. Een aantal ideeen zijn;
1 - Minder kleurenpagina' s (het gaat tenslotte om de tekst, zie XSW-magazine, een volledig zwart-wit blad, met toch heel aardige artikelen)
2 - Een Engels gedeelte (of het geheel in het Engels maken), zodat er ook interesse uit het buitenland is om een abonnement te nemen. Ik denk daarbij aan Spanje en eventueel Italie.
Maar zoals ik denk af te leiden uit het voorwoord van de MCCM is de definitieve beslissing al gemaakt. Ik vraag me af wat er met de mensen gaat gebeuren die regelmatig in de MCCM schreven. Gaan zij schrijven voor een ander MSX-blad (zoals bijvoorbeeld XSW-magazine), of stoppen zij in het geheel met schrijven voor MSX-bladen? Dat zou erg jammer zijn. Mensen als Marco Soijer, Alex Wulms, en nog een aantal vaste medewerkers/redactieleden van de MCCM schrijven in het algemeen toch heel aardige artikelen. Het zou derhalve erg jammer zijn om hun artikelen niet meer te kunnen lezen.
In ieder geval wil ik jullie verder veel succes wensen met het samenstellen van de CD-ROM (wat ik er mee moet is een raadsel, ik heb geen PC of CD-ROMspeler), en met het maken van jullie andere bladen.
Kunt u overigens aan Wammes Witkop doorgeven dat ik inderdaad alleen een MSX heb en geen PC. Ik geef toe dat dit een late reactie is op zijn oproep, maar toch.
Met vriendelijke groeten,

Manuel Bilderbeek
Nijmegen

PS: MSX 4 EVER!
PPS: Visit my homepage at http://studs.sci.kun.nl:8888/manuelbi

Beste Manuel,
allereerst natuurlijk namens het team bedankt voor je complimenten ook al weet je niet meer precies welk nummer het was. Uit de opmerking die je maakte over het opvoeren van de MSX turbo R, kunnen we opmaken dat het over MCCM 86 gaat. De lezers kunnen zien dat deze brief nu een duidelijk voorbeeld van zo'n alsmaar uitgestelde en normaal zelfs afgestelde brief is. Door de bijzondere uitgave van de postrubriek komt deze nu toch nog bij de lezers terecht. En hoewel wat verlaat gaan we even op een paar punten in.

Je noemt het artikel over het opvoeren van de MSX turbo R dermate vaag, dat je vermoedt dat vrijwel niemand, behalve degene die er echt inzit, aan zal beginnen. Opnieuw bedankt voor je complimenten. Ook wij kregen — niet in de laatste plaats door Dennis zelf — de indruk dat dit niet bepaald een eenvoudige of standaardingreep was. Je moet echt goed weten wat je doet en als er eens iets dreigt fout te gaan, op de juiste wijze kunnen ingrijpen. Dennis is iemand die die kennis bezit en wij vonden het een goed idee om hem over zijn opvoeren een bijdrage te laten leveren. Hiermee wilden wij anderen, die over vergelijkbare capaciteiten beschikken, in staat stellen te profiteren van de werkzaamheden van Dennis. Die noemt zelf ook duidelijk de problemen die hij tijdens de ombouw heeft ondervonden. Onze bedoeling was om over te brengen dat capabele mensen hiermee aan de slag kunnen, maar mensen die (te) weinig ervaring hebben, zeker niet hun mooie MSX te lijf moeten gaan met een soldeerbout om te eindigen met een vernielde computer. Uit jouw opmerking blijkt duidelijk dat we daarin uitstekend geslaagd zijn en dat jij met name geen bout ter hand zal nemen om die 40 MHz te realiseren.

Je ideeën over mogelijke kostenbesparingen zijn ook hier vanzelfsprekend uitgebreid behandeld, maar geloof ons nu maar als we zeggen dat er echt onvoldoende ruimte is om na zo'n ingreep nog lang door te gaan. Om de kosten echt substantieel te drukken, was er feitelijk, maar één mogelijkheid: het aantal pagina's halveren en de kleur er uit. En dat alles natuurlijk bij gelijkblijvende abonnementsprijs, want anders heeft het helemaal geen zin.

De pc is nu ook bij jou door de studie naar binnen gekomen en daarom wens ik je veel plezier met onze millenniumdubbel. Ons enthousiasme over XSW-magazine is na de laatste fratsen die Mari c.s. uithaalde, wel bekoeld. Daardoor zie ik de oud MCCM-medewerkers ook niet zo gauw aan XSW meewerken.

## Opmerkingen MCCM 85

Hallo Frank (en collega' s).
Hierbij een email met wat opmerkingen over MCCM 85. Ik weet dat je dit soort feedback op prijs stelt, maar het was er nooit van gekomen. Nu MCCM via email bereikbaar is, is het een stuk makkelijker om dit soort dingen te communiceren..

Inhoudelijk
Noorder baken: Jan heeft wederom een duidelijk verhaal in elkaar gezet. Alhoewel de inhoud meestal voor mij bekend is, lees ik zijn rubriek met plezier. Betreffende die inhoud heb ik een suggestie. Jan haalt momenteel de oude koe BDOS uit de sloot. Naar mijn mening is daar voldoende informatie over te vinden, hetzij in gedrukte vorm (diverse oudere magazines), hetzij in digitale vorm (internet/bbs/diskmagazines). Een vergelijkbaar onderwerp wat nog ECHT onbekend is bij de nederlandse programmeurs is het

programmeren van het DOS2 "BDOS" met zijn ASCIIZ strings.

Parcellus: Waarom kwam de column van Parcellus me zo bekend voor ?

MSX Intro competitie: Jullie plaatsen de opmerking "Wij betreuren het niet eerder van de wedstrijd op de hoogte te zijn gebracht". Ik probeer aan te geven waarom dit niet is gebeurd.
- De intro competitie bekendmakingen en inzendingen zijn volledig via Internet geschied.
- Op Internet komt de informatie niet VANZELF naar je toe, je moet weten waar je het kunt vinden ! Vermoedelijk is de account mccm@database.nl geen subscriber op de msx-mailinglist. Hoe dit te doen: Zend een email naar majordomo@stack.urc.tue.nl met willekeurig onderwerp en in de body van het bericht HELP. Vervolgens ontvang je een email terug (binnen 5 minuten) met de commando' s van deze listserver. Misschien is het ook verstandig om de newsgroup comp.sys.msx te gaan lezen! (ik meen Arjan daar al eens gezien te hebben) Verder heb ik nog een bestand met daarin alle inzendingen voor deze compo. Als jullie belangstelling hebben, email ik hem wel ff.

Techno talk: Complimenten voor de auteurs!

LCD: Leuk artikel!

Channel Pressure: Toevallig ken ik de programmeur persoonlijk. Hij heeft een aantal opmerkingen, o.a. dat John de Aftertouch mogelijkheid totaal niet heeft besproken terwijl dit een van de essenties van het pakket is, waar erg leuke dingen mee te doen zijn. Voor verdere info contact opnemen met Albert Huitsing.

Een wel HEEL GROVE FOUT van MCCM is de volgende: In het kader op pag. 45 wordt een verklaring gegeven waarom het programma uitgepakt op het diskabonnement is geplaatst. Volgens de redactie? is een PC vereist voor het uitpakken van .ARJ. Sorry, maar zoveel ONKUNDE en ONWETENDHEID neem ik de redactie toch wel heel kwalijk! Er is al JAREN een goede ARJ uitpakker verkrijgbaar voor MSX. Waarom denk je dat de programmeur een ARJ bestand heeft aangemaakt ? Juist ! ok, genoeg gezeurd denk ik zo.

Losse opmerkingen
MCCM vs Hnostar: Is het mogelijk dat het MCCM, dat (vermoedelijk) meer abonnees heeft als Hnostar, een (meer) vergelijkbaar uiterlijk krijgt ? Ik vind dat Hnostar er echt HEEL fraai uit ziet. Maar ik lees geen spaans, dus zal ik geen abonnement nemen.

MCCM Engelstalig ?: Waarom maken we van MCCM geen Engelstalig blad ? Op die manier kun je het aantal abonnementen (m.i.) aanzienlijk vergroten en dus het magazine langer in stand houden. Wereldwijd zijn toch zeker een x aantal mensen geinteresseerd. Ik besef wel dat het overgrote deel van de abonnees Nederlandstalig is en misschien geen Engels leest. Toch een idee ?

MCCM leden: Wij organiseren in Valthermond een club, die momenteel erg slecht draait (wij richten ons op Groningen/Drenthe en hebben momenteel slechts een 10 tal mensen die regelmatig onze club bezoeken. Mogelijkerwijs is het in de toekomst niet meer rendabel om de club voort te zetten. Ik probeer al tijden ons meer bekend te maken bij de MSXers in de regio, doch het bereiken van de juiste personen kan flink moeilijk zijn. Daarom plaats ik bij deze het verzoek of MCCM misschien adressen kan verstrekken van alle abonnees in onze regio, zodat wij een mailing kunnen opzetten. Formeel gezien kan dat problemen opleveren, misschien kunnen we een meer informele weg bewandelen ?

Nog iets: Ik wil mijzelf aanbieden als OPL4/MoonSound recensent. Ik weet niet of MCCM al iemand voor deze positie heeft gevonden. Momenteel ben ik actief componist voor de OPL4, onder de naam Omega wel bekend in MSXland.

Eventueel wil ik wel recensies schrijven over de volgende OPL4 produkten die op Zandvoort zijn uitgebracht: Almost Real: muziekdisk, Wave collection: samples.

Met vriendelijke groet
Tristan D.K. Zondag

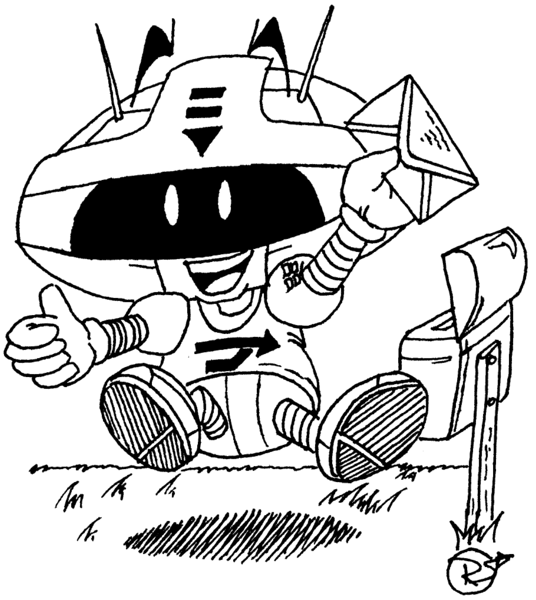
Beste Tristan,
Hnostar heeft inderdaad een gelikt uiterlijk. Dat kan ook gemakkelijk, als je niet elke keer een vaste layout aanhoudt en ook de inhoud per keer volledig laat verschillen. Wij kozen ervoor om MCCM zo gelijkmatig mogelijk te laten zijn. Elke keer iets over programmeren, elke keer iets over muziek, elke keer wat recensies — niet: veel na Tilburg en dan niets — elke keer wat tips voor spellen, elke keer wat over BBS'en, elke keer wat mooie plaatjes, en ga zo maar door. Elke keer moest iedereen wat van zijn gading kunnen vinden. Hnostar koos voor specials die soms de liefhebber laten sidderen van genot. Anderen zullen zo'n special echter ongelezen wegleggen, teleurgesteld over het onderwerp van die special. Wij menen dat er bij MSX te weinig is om met de aanpak van Hnostar jaren door te gaan. Er zijn er in de huidige stijl pas zes verschenen. Wij mikten altijd op continuiteit en herkenbaarheid. Hoe lang Hnostar het nog volhoudt, zullen we afwachten. We wensen de ploeg van Jesus echter alle succes, want onze samenwerking was uitstekend.

Parcellus was heel slordig. Een idee voor een onderwerp voor Parcellus borrelt soms op en wordt dan al of niet ver uitgewerkt in een voorraadbak geplaatst. Als dan zo'n bijdrage in de Maiskoek heeft gestaan, moet het idee vanzelfsprekend uit die borrelbak worden gehaald, want als dat niet gebeurt… Dat het ons niet opviel, komt doordat wijzelf dat idee natuurlijk al vele malen hebben zien voorbijkomen. Ons komt het dan ook bekend voor, maar niet omdat het in een vorige Maiskoek stond. Let trouwens eens op de verschillen in uitwerking! Best leerzaam.

Je bent niet erg subtiel met je kritiek op een losse opmerking over ARJ-bestanden. Wij kozen ervoor alle 'archives' in .PMA's te plaatsen, pas de laatste tijd zijn we overgeschakeld op .LZH-bestanden. De argumenten daarvoor zijn in MCCM uitgelegd. .ARJ-bestanden evenals .ZIP en andere wilen wij voorkomen. Niet iedereen heeft de juiste

**Postrubriek**

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld. ❐



uitpakkers en als wij die er bij geven is de winst voor een groot deel weer weg. Daarbij is het ARJ-formaat verwarrend doordat de op MSX ingepakte files niet met een pc-programma kunnen worden ge‘unarj’d. Bij zowel .PMA als .LZH kan dat wel.

Dat je brief trouwens niet eerder in de postrubriek terechtkwam betekent trouwens niet dat hij nog niet eerder werd gelezen of dat wij hem niet wilden publiceren.

## Homepage

Hallo Frank.
Volgens een artikel uit de MCCM no:85. Wil je graag weten of er mensen zijn die een o.a MSX Homepage hebben. Ik kan je mededelen dat je bij: http://www.amazed.nl/~msxvd/ mijn (ons) MSX HomePage kan vinden. De Doel van deze Homepage is om de Nederlandse MSX Gebeuren te promoten. Zoals de Nederkandse BBS systemen, programma' s enz. Tevens kan iedere MSXer bij mij Copy inleveren voor deze Homepage. Zodat deze homepage geen Ik Homepage word. Voor meer info moet je maar eens gaan kijken. Teven ben ik met bezig om de rs232c Terminal programma' s Erix, cacis en term te testen. Deze testen hebben betrekking op de download snelheid en de snelheid van de scherm weergave.

Op dit moment blijkt dat Erix niet voldoet aan de eigenschappen die de makers beloven. Mogelijk heeft dit iets te maken dat Erix gewoon beter werkt op een Turbo R. Maar volgende de laatste berichten uit de echomail moet er een nieuwe erix zijn. Deze versie zal ik eerst weer bestellen Zodat mijn test als nog rechtvaardig is. Tevens kan ik je ook vertellen dat Therm en Ansi Mode kwa tekst weergave niet veel langzamer is dan de ander twee terminal programma' s zonder ansi.

Groetjes

Willem v/d Werf
Veendam

Beste Willem,
We houden het kort nu, dus bedankt voor de meldingen.

## Programmeertips

In MCCM 86 stond een brief van Pier Feddema genaamd “Flippo opnieuw”. Hierin wordt gesproken over twee programmeertips die doorgestuurd werden aan Jan van der Meer, die deze zou toelichten in zijn rubriek Noorderbaken. Jan is daar niet aan toegekomen en daarom plaatsen wij deze nu in de postrubriek en hopen dat u daar uw voordeel mee kunt doen

Programmeertips
Hieronder nog een tweetal programmeertips die denk ik wel waardevol zijn. Mocht je het niet geschikt vinden voor MCCM of dat jullie voorlopig kopij genoeg hebben,dan zou ik dat graag van je horen. Dan plaats ik het wel in de MSX-Echo Mail,zodat men er toch notie van kan nemen.

Programmeertip 1
================
File inkorten
-------------
Een file langer maken is vrij simpel,maar hoe maak je hem korter?

Een gebruikelijke manier om een file in te korten,is een kopie maken en tijdens het maken hiervan de ongeldige records over te slaan. De oude file deleten en de nieuwe hernoemen naar de oude naam. Er moet dan wel altijd genoeg ruimte zijn op disk voor de kopie.

Er is echter een veel betere en snellere manier! Een file kan nl. op lengte gezet worden met de Random Block Write functie. (26H) Hiermee kun je dus een file korter of langer maken,zonder dat er iets naar disk geschreven wordt. Register HL heeft altijd het aantal records dat geschreven moet worden. Het bijzondere hierbij is nu dat als HL=0 ,dan wordt de file op de lengte gezet van het huidige record-nummer.

De recordlengte is bv 60 bytes. Er worden nul records (HL=0) naar record 100 geschreven. De file krijgt nu een lengte van 101 x 60 = 6060 bytes (101 records, omdat record 0 ook meetelt bij deze functie) De file kan nu langer of korter geworden zijn. Het verschil wordt respectievelijk gereserveerd of vrijgegeven op de disk.

Je kunt dus nu gemakkelijk records uit een file verwijderen: De geldige records naar het begin toe kopiëren. Dit gaat aanzienlijk sneller dan een nieuwe file aanmaken.Ook is er geen kopieer-ruimte nodig,omdat alles in de file zelf naar voren schuift. Daarna nul records (HL=0) naar het laatste nog geldige record schrijven en de resterende records zijn verwijderd en de file heeft nu de juiste lengte!

Dit fenomeen kan ook een anders bijna onverklaarbare fout oplossen. Als er met deze functie namelijk per ongeluk nul records naar een file worden geschreven, staat de file meteen op de lengte van het record-nummer waar naartoe geschreven is. De file kan nu "zomaar" langer of korter geworden zijn!

Bovenstaande wordt beschreven in het boekje van HSH: MSX DOS 2.20 Program Reference Manual 2, Function Codes Specifications
Ik had er echter altijd overheen gelezen. Er staat letterlijk: "If the number of records to write (HL) is zero then no data will be written, but the size of the file will be altered to the value specified by the random record field.This may be either longer or shorter then the file' s current size and disk space will be allocated or freed as required. Additional disk space allocated in this way will not be initialized to any particular value"

Voor programmeurs lijkt me dit een zeer waardevol gegeven! Dit moet zelfs vanuit Basic benut kunnen worden.

Programmeertip 2
================
File sneller naar disk schrijven
-------------------------------
Elke keer als er informatie vanuit het geheugen naar disk geschreven

wordt,moet de computer eerst op de disk ijken,waar er nog ruimte is. Voorbeeld: 80K info wordt in blokken van 8K op disk gezet. Er moet nu 10 keer gekeken worden waar een blok neergezet kan worden.
Deze procedure kan behoorlijk versneld worden als vooraf bekend is hoe groot de file wordt. Schrijf dan eerst het laatste record. Hier hoeft dan nog geen zinnige informatie in te staan. Het wordt dan alleen gedaan om de file alvast op de juiste lengte te krijgen. ( Dit kan ook prima met de Random Block Write functie (26H) met HL=0 ) De computer zoekt nu in 1 keer uit waar de hele file moet staan en maakt deze dan aan. De file is nu al aanwezig,er staat alleen nog geen juiste info in. Als hierna de 10 blokken weggeschreven worden,gaat dit veel sneller omdat de "weg" op disk al gemaakt is.

Dit levert dus alleen voordeel op als:
1.Hoe groot de file wordt,vooraf bekend is.
2.Wat naar disk geschreven moet worden,zo groot is dat het niet in 1 keer kan,maar in blokken moet.

Behalve dan dat het sneller gaat,is een bijkomend voordeel dat er meteen een controle inzit op voldoende aanwezige ruimte. (Er komt een foutmelding als het aanmaken van de file niet lukt)

Toepassingen zijn er denk ik wel te vinden. Denk aan een kopieerprogramma. Of aan een Terminal programma,waar bij Ymodem(G) download de filelengte ook meegestuurd wordt. (Moet dus in m' n eigen programma ook nog)

Ik ben hier toevallig tegenaan gelopen,toen ik tijdens het naar disk schrijven,de informatie nog eens een 2e keer liet schrijven en toen zag,dat dit ineens veel sneller ging.

Vriendelijke groeten,

Pier Feddema
Hallum

Beste Pier,
Bedankt voor je bijdrage. Zoals je hiervoor al hebt kunnen lezen is Jan niet aan de programmeertips toegekomen. Wij willen ze de lezers toch niet onthouden. Er zullen onder onze lezers zeker mensen zijn die ze goed kunnen gebruiken. Neem trouwens contact op met Jan voor nieuwe 'flippo'-ideeën.

## Taalvaudje

Beste heer F. Druijff,
Na het lezen van "Diskmagazines" in het MC&CM, schoot mij toch even iets in het verkeerde keelgat. Het gaat hierbij om de recensie van Totally Chaos Interactive 4. Nu is het zo, dat ik zelf een redacteur van dat magazine ben en dus een flink deel van de teksten voor mijn rekening neem. Denk nu niet dat mijn Nederlands perfect is, dat is het niet. Daarbij is fouten maken menselijk. Ik lees het magazine zelf ook als het af is en moet (helaas) toegeven dat er zo hier en daar een typefoutje staat. Wat mij betreft is dat afgelopen. Sinds de vorige keer worden mijn teksten gecontroleerd bij een plaatselijke drukkerij. Naast ons eigen magazine lees ik ook andere magazines, waaronder Future Disk en Defender (nee, dit is geen aanval!). En ook hier moet ik concluderen dat er typefouten worden gemaakt. En erger, sommige teksten zijn niet eens actueel meer. Hierover wordt niets tot weinig gezegd. Maargoed, dat is mijn mening en net als jullie ben ik ook vrij om die te geven. Bij deze. Daarbij wil ik ook iets rechtzetten wat betreft het thema van Totally Chaos Interactive. Wij kiezen een thema om het vervolgens voor ons eenvoudiger te maken en om ons magazine aantrekkelijker te maken. Jullie vragen FD toch ook niet waarom ze dit keer Bert en Ernie op de voorkant hebben staan? Jammer dat dit alweer de laatste MC&CM is. Ik heb ervan genoten. Hiervoor wil ik alle medewerkers van het MC&CM (ooit) bedanken. Ik hoop wel dat u zich met MSX blijft bemoeien. Zo heb ik eens in een FKD-Fan de spreuk "MSX is not alive, but never dead" gelezen, ik hoop dat deze spreuk ook bij u past. Misschien zie ik u nog eens op een beurs.
Met vriendelijke groet,

Remco van der Zon
Dieren

Beste Remco,
je zult mij zeker nog weleens op beurzen zien als mijn gezondheid dat toelaat. Inderdaad valt Bert erg zwaar over taalfouten, maar dat is ons inziens ook terecht. Zodra je een tekst schrijft, moet je er voor zorgen dat je mededeling zo goed mogelijk bij je beoogde doelgroep terechtkomt. Daarvoor zijn niet alleen inhoud en medium van belang, maar ook presentatie — lay-out — en taalgebruik. Niet alleen de woordkeus, maar ook het taalkundig correct zijn is echt van belang.

Als je dat bij andere commercieële magazines niet opvalt, komt dat doordat de tekst er goed staat. Als je als lay-outter een compliment krijgt voor de fraaie lay-out, weet je dat je gefaald hebt. Niet de lay-out moet opvallen, maar de boodschap. De lay-out ondersteunt die boodschap, maar zodra hij opvalt, leidt hij de aandacht af van hetgeen er wordt verteld. Met taalfouten is het eender: als alles goed is, valt het niemand op; zodra het opvalt, betekent het dat er te veel fouten inzitten. De aandacht van de lezer wordt afgeleid en hij let niet meer, of in ieder geval niet meer genoeg, op de inhoud van de boodschap. Hij wacht op de volgende onderbreking van zijn concentratie door weer zo'n blunder. Even verder zoekt hij alleen fouten en let helemaal niet meer op de boodschap. Al je werk is daarmee voor niets geweest. Je opmerkingen over je collega's bewijzen dit eens te meer. Je weet precies wie ook veel fouten maakt, maar wie nu juist weinig fouten maakt? Of een drukker de meest aangewezen persoon is om te controleren betwijfelen wij in het algemeen, maar elke kritische opmerking kan natuurlijk positieve gevolgen hebben. Succes er mee.

## Tot slot

De bijdrage van Pascal is in onze ogen zo bijzonder hartverwarmend dat we hem een 'eigen' artikel gunnen als besluit van deze postrubriek. We beginnen nu dan ook met ons commentaar,

Beste Pascal,
normaal geven we nooit complete namen en adressen in de postrubriek, maar voor jou maken we een uitzondering. We hopen dat je ergens in een club je draai zult vinden en nog lang plezier aan je MSX zult beleven.

**Postrubriek**

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld. ❐

# MSX ervaringen

**Als bijdrage aan de eindcd-rom(s) van MCCM, wil ik graag mijn eigen ervaringen met MSX vertellen.**

*Pascal Cremers*

Mijn naam is Pascal Cremers, en ik wil iets vertellen over mijn ervaringen met MSX. Toen wij in 1984 onze eerste home-computer kregen was ik 12 jaar. Het was een Sony Hitbit 75 (MSX uiteraard). Mijn vader wilde perse geen commodore 64 (de toen zeer populaire (spel) home computer). De reden daarvan was voor hem simpel : hij wilde een computer die redelijk eenvoudig te programmeren was. Als ik mij niet vergis kostte die computer toen rond de Fl 1200,- Speciaal voor mij zat mijn vader avonden achter elkaar uit een simpel boekje, stap voor stap de beginselen van MSX BASIC samen met mij te leren. Natuurlijk hadden we toen nog geen monitor, maar een kleine zwart-wit t.v. Ik was meteen verrukt van onze home-computer. Vooral de ingebouwde database was voor die tijd revolutionair, ook al was het een heel gedoe met die cassette bandjes. Het eerste spel dat we kochten was "Byte Busters" van aackosoft (een soort space-invaders). En nog steeds heb ik alle originele cassettes bewaard, in de originele verpakking.

Twee jaar later kocht mijn vader een MSX 2. De keuze was gevallen op de Philips NMS 8280. Ik was helemaal gefassineerd door de uitgebreide video mogelijkheden. Geen enkele computer op dat moment kon voor deze prijs zulke effecten produceren. En nog steeds gebruik ik deze MSX 2, welliswaar zijn er vele uitbreidingen gekomen zoals : Stereo FM-PAK, de muziek module, en een geheugen uitbreiding. Deze laatste kocht ik niet om de gekraakte spellen op te spelen maar om deze als RAM disk te gebruiken. Zo kon ik langere animaties maken, iets wat mij ontzettend boeit. Tekenen en muziek maken zijn grote hobbies van mij, en ook nu nog kan ik dat het beste combineren op de MSX.

Toch moet ik nu even in mezelf lachen. Drie weken geleden hebben we bij ons thuis een nieuwe computer gekocht met veel toeters en bellen. Zonder twijfel een prachtig ding, wat toch vele vele malen krachtiger is dan de MSX. Digitaliseren is er echter niet bij, en ook even een scart kabel naar de video recorder leggen om iets te "tapen" kan ik wel vergeten. Natuurlijk zijn dergelijke video kaarten wel verkrijgbaar, maar dan moet de beurs getrokken worden, en daar kom ik nu op een zwaar punt binnen de huidige computerbussiness.

De vraag die ik mezelf stel is : zijn computers door de jaren heen eigenlijk wel goedkoper geworden? Velen zeggen van wel, maar ik twijfel daar sterk aan. Immers een computer gaat in deze maatschappij misschien 10 jaar mee (theoretisch gesproken). Praktisch echter blijkt dat je na 4 a 5 jaar geheel niet meer mee kan draaien. Fraaie advertenties schrijven over up-grades en andere zaken. Hoeveel procemt doet dit, en is het uberhaupt rendabel?

Neen, 10 jaar geleden was het toch allemaal veel gemakkelijker. Je kocht een computer waar een video- en geluidskaart inzat. Een moederbord zat er ook in. Je kon gewoon aan de slag. En als er later extra' s gewenst waren, dan stak je deze als cartridge in een van de slots van de machine. Compatibiliteit was geen enkel probleem. Overal waar de 3 letters MSX op stonden communiceren vlekkeloos.

Eigenlijk snap ik ook niet zo goed waarom de MSX standaard is mislukt. Als we kijken naar de ontwikkelingen op computer gebied liep MSX goed mee : in ' 83 de eerste modellen (MSX 1), in ' 86 de opvolger (MSX 2), in ' 88 de 2+, en rond ' 91 de Turbo R en later de GT. Telkens was het de technici gelukt om upwards compatible te blijven, en toch de snelheid op te voeren. Dat laatste - de snelheid - is naar mijn idee te laat gekomen. Maar ook al was de snelheid eerder gekomen dan nog zou MSX het gaan "verliezen". De pc is er naar mijn idee door gedrukt, net zoals de video standaard VHS er is gekomen, namelijk : massa produktie, lage prijs, en veel reclame. Kwaliteit telde niet, wel de kwantiteit. De eerste generatie pc' s waren "minder" dan de MSX.

Ik kan ook geen persoon "de schuld" gaan geven, zelfs Bill (Gates) niet Het is eenmaal een harde zakenman, en een zinkend schip moet je verlaten als er geen winst meer op te maken is. Toch heeft Bill een laffe houding gehad om nooit meer over MSX te spreken, en dat is iets wat mij toch nog een beetje steekt. Zelfs in zijn boek ("De weg die voor ons ligt"), waarin hij schrijft over de opkomst van Microsoft, rept hij met geen woord over MSX.

Gelukkig heb ik wel nog steeds veel plezier aan mijn 8280, en met mij vele anderen met hun MSX. Ik hoop dat wij als MSX' ers elkaar kunnen blijven voorzien in programma' s, want het uitkomen van nieuwe software bewijst dat een computer systeem niet dood is.

Tenslotte bied ik mij zelf aan om muziek of tekeningen te maken voor een disk-magazine.

Groetjes van een MSX' er in hart en nieren :

Pascal Cremers
Hoogstraat 34a
6065 BC Montfort (L)
(0475) 54 12 78

### Ten slotte

Er waren natuurlijk nog meer brieven, maar ook deze keer is er een selectie toegepast. Een hele lichte weliswaar omdat er nu geen ruimtenorm gold, maar het moet wel interessant voor de lezer zijn om de post te lezen. ❑

Rubriek voor computernieuws in het algemeen en MSX-nieuws in het bijzonder

# De Maiskoek

Bijdragen voor deze rubriek zenden naar de redactie Maiskoek, Schinnenbaan 311, 3077 SL Rotterdam. Fax (010) 4768876

## Dubbele SCC

SD-Snatcher is opnieuw gekraakt. Velen zullen zich afvragen waarvoor dit nodig was, want hij was toch al gekraakt? Bij bij het originele spel werd echter de SCC+ meegeleverd met daardoor extra mogelijkheden voor het geluid. De SSC+ beschikt namelijk over extra registers. In de nieuw-gekraakte SD-Snatcher werd een aanpassing gemaakt, waardoor het mogelijk is om twee SCC cartridges te gebruiken voor het geluid. Zo wordt de SCC+ goed geëmuleerd.

Als u over twee SCC's kunt beschikken in uw MSX, kunt u dit zelf controleren, omdat deze nieuwste dubbel-SCC versie ook op Millennium staat. ❑

## Nieuwe GFX9000

Op korte termijn wordt een nieuwe serie van de GFX9000 leverbaar. Wat de exacte verschillen c.q. voordelen ten opzichte van de oude zijn, is op het moment van schrijven nog niet duidelijk. Verdere informatie te verkrijgen bij Stichting Sunrise / Rob Hiep (070) 360 97 07. Ook te bereiken via e-mail: sunhisan@euronet.nl. ❑

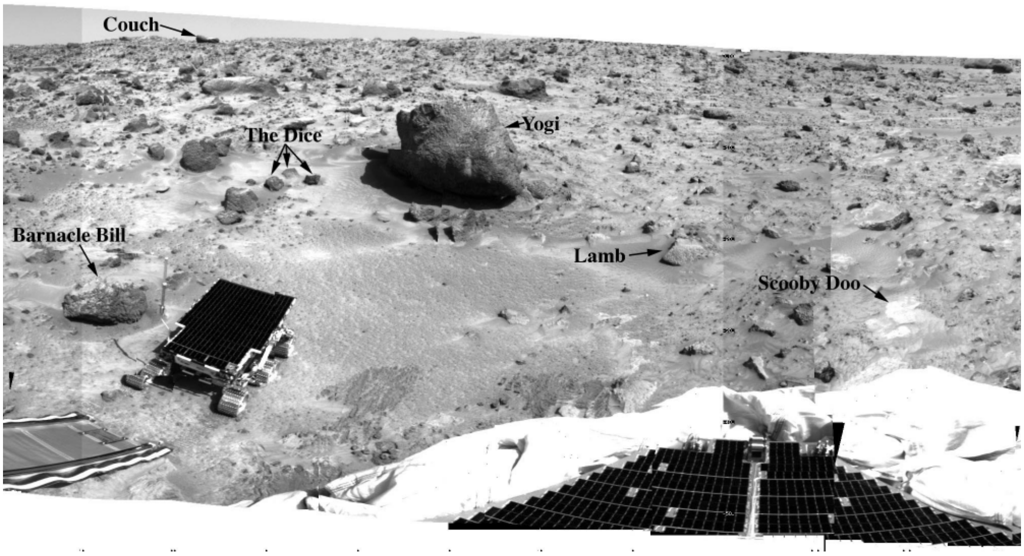
## Visje op je pc

Het succes van de Tamagotchi's heeft anderen aan het denken gezet. Hewlett Packard wil graag dat men alles op de printer afdrukt en niet slechts een exemplaar dat gefotokopiëerd gaat worden. Op zich geen slechte gedachte, want in beide gevallen komt er toner op papier en wordt het milieu identiek belast. Maar het bedrijf heeft liever dat de HP dan de Xerox slijt. HP verspreidt daarom momenteel een virtuele goudvis ter promotie van haar Multiple Original Printing offensief.

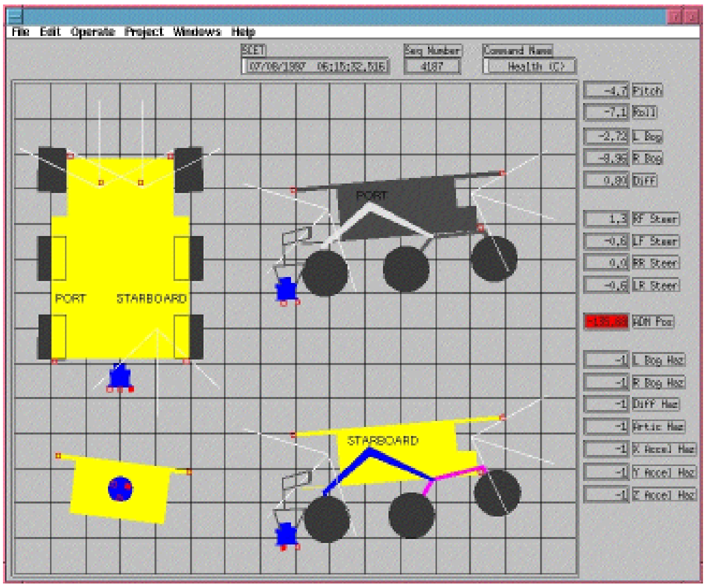
Mopy Fish — zo heet het beestje, zie vorige zin — moet op tijd worden gevoerd en kan aan het schrikken worden gemaakt. Wilt u dat hij vrolijk zijn rondjes zwemt en niet na twee weken op zijn rug door het aquarium drijft, is verzorging belangrijk. Het aquarium waarin Mopy begint is nogal kaal: water en vis; geen rotsjes, waterplantjes of bubbeltjes. Die verschijnen na enige tijd - weken - vanzelf, maar u kunt de bak voor Mopy ook sneller aankleden door punten te scoren. Iedere printopdracht voor meer dan één exemplaar levert twintig punten op. Bij 800 punten krijgt Mopy rotsen en planten, bij 1600 punten luchtbellen.

Als u enerzijds niet verspillend wil printen en anderzijds Mopy versneld aan een fraaie omgeving wilt helpen, drukt u natuurlijk gewoon naar een bestand. En dat kan de elektronische prullenbak in. Mopy kan vrolijk rondzwemmen en andere — minder virtuele — beestjes leven rustig verder in hun niet gekapte bos. ❑

## Pathfinder verkent Mars




Natuurlijk allang bij iedereen bekend, maar wij vonden het zo leuk dat we via internet op de hoogte gehouden konden worden van de vorderingen van dit marswagentje, dat wij ook eens op jacht gingen. Er bleek niet één - van Nasa vanzelfsprekend - site te zijn, maar vele andere. Overal konden we terecht voor al of niet up-to-date informatie, maar ook achtergronden. Het project is inmiddels beëindigd. Er kwamen al geen signalen meer door en wetenschappers weten vrijwel zeker dat ons padvindertje inmiddels ter ziele is: doodgevroren. Hierbij twee mooie beelden die wij zo van internet plukten. ❑



# Magazines

## Bits 5/97

Vlak voor deadline viel de nieuwe Bits op de deurmat. Nog steeds even wennen aan dat CGV op de cover. Computers Gebruikers Vereniging betekent dat voluit. Het blad wordt keurig in drie stukken opgedeeld: algemeen, MSX en pc. In opzet zijn die stukken ongeveer even groot, dat daar soms wat inventief indelen voor nodig is, nemen wij voor lief. In de colofon zien wij ook een e-mailadres en een website staan. Keurig. In het redactioneel wordt genoemd dat de door ons al vastgestelde driedeling inderdaad principieel is. Natuurlijk wel op basis van aangeleverde artikelen en de MSX heeft verhoudingsgewijs minder nieuws te melden en kreeg in het verleden al veel aandacht. Hiermee kondigt de redactie al realistisch aan dat het MSX-aandeel in de loop van de tijd minder kan worden. Terecht. Laten de diehards maar laten zien wat er



te melden valt. In Kopij van CoPi beschrijft mevrouw Pison haar verhaal over Zandvoort. Zij citeert verder trots wat uit Power MSX waarbij de Fransen hun Tilburg ervaringen meldden. Tot slot meldt zij dat de Bremhorsthal in 1998 te klein zal zijn en dat daarom buiten een tent zal worden geplaatst. Ik kan me dat van lang geleden herinneren ook al eens in Tilburg te hebben meegemaakt. Toen stond ik buiten — dat wij zeggen in de tent — mag ik nu binnen? Arjan meldt een te geven cursus Windows. Vervolgens wordt door een onbekend gebleven redactielid uitgelegd wat een MSX-computer is. In het algemene deel wel te verstaan! Het is geen echt levensverhaal, maar meer een bonte verzameling bij elkaar gesprokkelde feiten. In Spel competitie voor de laatste keer de volledige lijst met MSX spellen en de behaalde standen. De volgende keer wil men echter ook pc spellen opnemen. Als een hommage aan de spelers nemen wij de lijst eens over zodat u uw eigen scores er mee kunt vergelijken. Het MSX-deel begint met aflevering 5 van de cursus Paint IV. Het gaat hierin over de ondersteuning van het pakket van het digitaliseren. Er blijkt veel mogelijk en er wordt dan ook al aangekondigd dat er de volgende aflevering mee wordt doorgegaan. Bert bespreekt daarna uitgebreid de diverse diskmagazines. In allerhande lezen we dat CGV de MSX blijft steunen en zij dankt MCCM voor alle informatie die wij verschaften en melden dat wij ook nog aanwezig zullen zijn op de voor ons laatste officiële beurs, als standhouder bedoelen wij. Over het pc-deel melden wij hier dat het gaat over drie onderwerpen: Windows 98, Windows 95 en Windows '95. Leuke artikelen trouwens.

Tot slot nog een klein puntje. U is alleen aan het begin van de zin met een hoofdletter, tenzij er God mee bedoeld wordt; dan is het gebruikelijk ook midden in een zin U en Uw te gebruiken.

| Spel | Naam | Score | Level |
|---|---|---|---|
| Acorn | Danny | 181 350 | 32 |
| Aleste | R. de Jong | 5 685 870 | |
| Aleste II | R. de Jong | 8 121 350 | uit |
| Aleste Sp. | Jos H. | 227 000 | uit |
| Athleticland | Harold | 138 250 | 72 |
| Beamrider | Harrie vN. | 200 528 | 37 |
| Blockhole | Vincent | 35 000 | |
| Boom | Andre v.G. | 111 790 | 5 |
| Carjam | Guus | 14 700 | |
| Decatlon | Kees | 10 847 | |
| Dix | Jos.Hulzink | 112 | 1 |
| Fl Spirit | Maarten | 189 | uit |
| Flipperkast | Jurgen | 447 650 | |
| Galaga | A.v.Noort | 474 730 | 40 |
| Hero | Harrie v.N. | 174 645 | 20 |
| Hyper Rally | David V. | 216 874 | 13 |
| Ikari War. | R. de Jong | 1 175 100 | uit |
| Kings Vallyl | Guus | 264 600 | 21 |
| Kung Fu 1 | Danny | 1 017 691 | 10l |

De bovenstaande lijst komt uit Bits. Opvallend is dat er blijkbaar alleen spellen aan het begin van het alfabet worden gespeeld. ❏

## Overige bladen november '97

Andere bladen waren zover ons bekend op 4 november als we dit schrijven nog niet verschenen. Van MPCD weten we dat Arjan het veel te druk had met de laatste MCCM zodat zijn eigen blad moest wijken. Onze dank daarvoor en onze excuses aan de leden van de Drechtse club. XSW is gewoon te laat en dat valt op omdat ze normaal redelijk op tijd uitkwamen. Van MSX-User hoorden we al enige tijd niets, Hnostar komt later uit en MADmissen wij. Het blaadje — dat die naam eer aan doet — verscheen altijd netjes op tijd, maar misschien is de verzending gestopt omdat men meende dat MCCM er toch geen aandacht aan zou besteden. Een misvatting als zij al wel een recentere uitgave hebben. ❏

## Commodore blijft failliet gaan

Het aloude Commodore Bussiness Machines schakelde destijds over van bedrijfscomputers naar huiscomputers. Daartoe kwamen eerst modellen uit onder de naam Pet. Een soort Macintosh avant la lettre, vervolgens zette de ommezwaai door met de VIC20. En toen de C64. Een in aantallen succesvolle machine, maar door te lang vasthouden aan het ontwerp haast de ondergang van de fabriek. Door vlak voor het einde de Amiga-fabriek op te kopen en hun nieuwste ontwerp schaamteloos van een Commodore-logo te voorzien, bleef het concern overeind. Toch moest ook Commodore pc's gaan leveren en toen was het nog een kwestie van tijd en de boel was failliet.

The Challenging Company was intussen omgevormd tot Escom, maar ook die stevende op een bankroet af. De Nederlandse tak draaide echter redelijk, verzelfstandigde zich en kocht merk en winkels van Commodore, om na het teloorgaan van Escom onder die naam door te gaan. Voor MSX'ers was het duidelijk dat dit een slechte keus was en inderdaad gaat die nieuwe Commodore ook weer op faillissement af.

Een ander onderdeel van Commodore — fabricage — werd overgenomen door Tulip en na enige tijd bleek ook Tulip in de financiele problemen te zijn geraakt. ❏

## PD-lijst gratis

Een diskette met de totale PD-lijst van MSX-Club West-Friesland is gratis te ontvangen. Voor inlichtingen kunt u Bas bellen op nummer (0229) 27 06 18.
De lijst staat weliswaar ook op deze cd — of zijn broertje, dat weten we nu nog niet — maar die zal verouderen. Bij MCWF is de recentste te verkrijgen. ❏

## Vreemde woorden

*Op allerlei locaties komen we steeds weer woorden tegen die we niet goed kunnen plaatsen. Neem nu eens dat maandverband, dat — zelfs volgens de reclame die er voor wordt gemaakt — toch slechts enkele dagen per maand nuttig is. Hoe verzint dan iemand een naam als 'Always' voor zo'n product.*

*De man stapte in zijn automobiel en er gebeurde niets… Als u deze niet snapt, kunt u beter ophouden met lezen.*

*Paardekracht is ook zo'n idioot woord. Een onschuldig toehoorder zal toch menen dat het over een kracht gaat en wel een kracht in de orde van grootte zoals je bij een paard mag verwachten. Het is echter geen kracht maar een vermogen. En dan niet het vermogen dat we bij een paard aantreffen, maar het vermogen van een sterke man. Of had u echt gedacht dat als u aan de trekhaak van uw auto een dertigtal paarden verbindt, u de straat uitrijdt met een tros in paniek rondtrappelende paarden achter uw mobiel aan fladderend?*

*Magneten trekken elkaar aan als ze verschillend zijn en stoten elkaar af als ze gelijk zijn. Muggenzifters zullen de vorige zin graag bestempelen als onjuist, maar als u er zo één bent, moet u maar gaan nadenken over dat beroep muggenzifter. Terug bij de magneet stellen we vast dat een kompasnaald met zijn ene kant ruwweg naar het Noorden wijst en met zijn andere kant dientengevolge naar het zuiden. Je zou dus verwachten dat de kant die naar het noorden wijst de zuidkant van de kompasnaald is. Maar nee, de wetenschappers die dit verzonnen, zeiden dat de kant van de kompasnaald die naar het noorden wees, de noordkant van de naald was. En nademaal men deze blunder inzag en er intussen al zoveel magneten met foutieve benaming gemaakt waren, spraken ze af dat de magnetische zuidpool ergens tussen de eskimo's en ijsberen ligt en niet tussen de pinguïns. De kompasnaald wijst dus met zijn noordpool naar de magnetische zuidpool bij de geografische Noordpool.*

**Parcellus**

# Berichten uit Japan

Van Manuel kregen we het volgende bericht. Het is in het Engels en wij laten het onvertaald, maar hopen dat u het desondanks leuk leesvoer vindt.

MSX Hatsumoude; a twisted report (Beware: long text)
Date: 5 Jan 1997 17:01:56 GMT
From: "Takamichi Suzukawa" mtys@kt.rim.or.jp



It is snowing heavily in Japan at this moment. MSX Hatsumoude, a local MSX fair finished 8 hours before. MSX Hatsumoude, banded under a leader PACHINKO, or nowadays referred to as Censored (for Chinko stands for an obscene word for genital in Japanese), had many visitors (may be more than 100). Accompanying clubs were;

**G&T Soft**. A twisted club led by Nameplatelord-the-chokan and dedicated most upon carrying on this fair. They released a 3rd edition of "The Takao!" paper version and first (actually second. It had preliminary issue published in last May) fanzine version with damned illustrations and very sordid and twisted text even unworthy to claim itself to be called as Japanese. Also on sale were Silly Disks of The Takao! and unfinished RPGs about tank battles (creator: Censored). They failed to publish "Even MSX can Kerel with Kosakin".

**M.K Soft** (Creator of M.K expansion BASIC. Has a long history of publishing queerSYNTAX, Ese Artists' factory, MO SOFT, MSX CLUB KS. They were displaying ADVP for MSX, a construction tool to create adventure game.

**MSX Club KS**. Serious people from Middle-north district of Japan. Akiyan has published a paper; he has mastered BASIC, assembler and C language and is15 years old. Several disk magazines KS, including up-to-date issues.

**SYNTAX** Biggest distributor of NV magazine. They offered me a head-mounted gear, which allows you a 3D view upon playing a game. I tried FV, a turbo-R driving game and got some dizzieness :-)

They were also playing several small anime demos through MEGA-SCSIand a SCC cartridge. **MO Soft**. Re-circulation of MSX Trains. Magazines: 6th edition of MSX Al Hambra and 5th of MAX, which are neatly drawn by professional manga cartoonists and fanciful to look at. No release of "3 wishes", a R-rated game which had its release announcement more than 1 year earlier :-(

**Dogsleigh Vendor**. A Nagoya-district club led by a strange guy Hirohisa Shirokami. They publish magazines under a completely



nonsense title "Inuzori Sorrekiri" ("Dogsleigh; and nothing after") made up of contributions from many MSX users talking about their favorite subjects which in most part with no mention to MSX. Some of the topics include;"Which are better at bowling - my right hand or left hand?", "What I felt when someone kicked between my legs in a karate match", "How to massacre insects mercilessly", "Does anyone know what do you feel when you are a living plate to place sashimis on?" No actual crew was present; G&T Soft was vending in behalf of this club.

**Kumax.** Distibuted some mangas and Disk magazines featuring cute bears talking things not so cute. Not many of the members were present.

**Beruo team.** A leaflet called "All the talks", which was a collection of talks which had their place on the periodical fanzine "Beruo Tsuushin"(Beruo Express). Most of the discussion members seem to be talking in monologues;-) On of the talk takes place on Internet Mails and the order of questions happen to be quite misplaced for the delivery of mails are inconsistentX-DDD

**Ese-Artists' Factory.** New hardware release is a long-awaited Ese-RAM kit, which any beginner can make up his or her own SRAM with soldering irons. Each kit consists a game ROM cartridges and necessary electrical equipments. Price is 4500 yen a set. Also on sale were Ukkarikun (Forgetful Boy) a 4MBRAMmore expensive but also more guarantteed than AddRAM, Harukaze (Spring Zephyr) a 57600-bps RS232C interface and of course. MEGA-SCSIs (no upgrade).

**GIGAMIX** No releases. They were playing several music data from MEGA-SCSI. One of the crew, Manu explaining about hitechs. They are now making a game which girls bash each others by cooking skillets and frying pans, but it may be for Develo, a

PC-Engine program developement tool through MSX.

**...Me?** Under the name "Omega MAsters of NaKedness Organisation" (what else? X-DDD) I;

1. Tried to sell 4MB AddRAMs in behalf of TERRANetwork System (see http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/AddRAMe.htm for details)

2. Displayed and tried to hand out Japanses LILO, a magnificient digital-comic (Japanese software genre name which is applied to those which display animes in ADV style but usually through much simpler commands, often only SPACEs; very common in Takeru PC-98 releases) by KAI magazine of Spain, and was translated into Japanese recently (a few days ago) by my responsibility.

About 1., not a piece was sold; one even declined my offer of 12800 yen a piece saying he has a ASCII 1MB one already.

About 2., I could only hand out diskettes to 5, due to on-the-last-minute duplication problem. However, I did show LILO to everyone, and sent most of them speechless except the quiet mur-



murs "N...n....nnn...Ninjin????!!!!!"("C...c...ccc...Carrot????!!!!).

After several talks we decided to namethe Japanese version "Ninjin-kun" (Carrot Boy). Actually, many including Tsujikawa of Ese-artists' factory and New Funky Kobayashi already knew of it, but were completely astonished seeing the actual version. Apparently KAI magazine know the "knack" of entertaining MSX users. We Japanese call those games "Bakagee", literally "stupid games", and contrary to the title we well prize those type of games.

3. Displayed the execution of fMSX-PC98 and fMSX-DOS. I mostly ran Gals Quest2, which its shippers (Tomorrows Soft) could not come up to this day (they were busy (sob)) to play with Microsoft Sidewinder. Wataru the Wandering Networker of GIGAMIX brought an hype computer magazine which features several emulators (Apple II, MSX, Amiga and so on) and displayed it to visitors.

Oshiruko and amazake, the Japanses traditional food and beverage of New Year season were served to visitors.

Main part of MSX Hatsumoude was an auction; we gathered rare MSX software and hardware and sold them in hammer price style. Prizes included Disk Station of Compile (3000 yen), MSX Technical Handbook (3500 yen), nameless ROMs (several 100 yens for 20 ROMs), a redline-district advertisement lavatory paper (1 yen), MSX-AUDIO chip for PC/AT Soundblaster (200 yen. I received the reward), and many other things some valueless, some unworthy of value.

I stayed most of the time in fundoshi loinclothes and one practiced a LIVEversion of MSXMAN .GIF on http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/msx-e.htm =;-9

The tendency of the fair itself was, it did not see much updating releases; infact, more prominent were the paper-related stuffs than diskette stuffs. They are more related to private jokes than MSX. Also it did not see intervene of TOMBOY, biggest MSX fanzine from Genuine Network.

Also, most of visitors were more keen on playing their favorite stuffs they brought along than buying soft/hardware lining up the stalls. I do not see any of non-Japanese can get a view of papers/disk magazines, because none of them are even partially in anything other than Japanese and all informations contained are useless to foreigners. A sharp comment from New Funky Kobayashi was;




"I made "Atacchatte 25%" (a trivia-type quiz game which caused a sensation in '96 Japanese MSXscene, and was distributed in Tilburg) that it can display kanjis even in European MSXes. Let them scrummage through Japanese dictionaries! I do not care some of the informations required to answer the questions contained are difficult to attain even to Japanese!!"

NASU (Hidekatsu Yokoi) proposed his question in whether European users are conscious of Takeru censorship or not. It does not care for him or any of us actually anymore, for the problem of Takeru closedown is a final blow to us amteur users. Some of us are seeking alternative in Mado-no-mori (window forest), a freeware CD-ROM/Internet distribution system in; http://www.forest.impress.co.jp

The fair ended on 15:00 o'clock but, as what we do everytime after any MSX fair finishes, for long hour(s) we loitered firstly around the site (a driving school classroom!!), and after being scolded by sitekeepers strolled along the way to nearby railway station, slow or fast, all the way exchanging hilarious and meaningless chats in each other, like "Flower (of GIGAMIX), did you finish "Exude 2500000000 bit Into" for MSX?", "I have put a terminator in me so I can insert myself to MEGA-SCSI", "No Ese-seminar next time; instead we shall have a Sailor Seminar, in which Tsujikawa will wear the sailor clothes you make to calibrate them himself!" (note: some are suspecting he may be a girl-costume maniac), "You talk of "MO"s? Is it about "MSX Ouendan", a commercial MSX magazine which only lived for some months around 1988?", "next time I see Hideki Imamura we shall bind him in cuffs so Takamichi can squeeeeeeze him firmly naked!!", and so on....

It is worthy to comment the field of interest shared by MSX users frequently recollect on certain subjects (e.g. waylaid TV stars, bad-taste canned drinks, old-fashioned comedies)

Personally thinking, I had karaoke with Wataru, Flower, Taji (from M.K Soft) and Skeleton-Taka (from M.K Soft and also SYNTAX). Sung wild impolite new lyrics we made up on the spot, danced with nothing other than strings around my waist with yen notes tucked inside X-DDD, and enjoyed many other irrelevant acts. Skeleton-Taka was found out to have increased his R800 to 36MHZ. However, he accidentally installed a cooler upside down whic turned as a good heater XDDDso his R800 is rather being gradually melted :-(

Enjoyed my report? This is the way us mundane MSXusers spend their fair day unseriously. You may find it dissimilar to the feeling upon visiting Japanese homepages which tend to mislead you to believe all Japanese users are snobbish darn tasteless lads, but we are in fact jovial happy-go-lucky MSX-maniac sods like any other on this small globe!!! :-)

Also, in this place, I would like you to express my gratitude to msxmen@lix.intercom.es for his great co-operation in delivering me several Spanish promotion stuffs in the last minute before MSX Hatsumoude. Gracias!

Takamichi, formal Net staff of G&T Soft http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/msx-e.htm

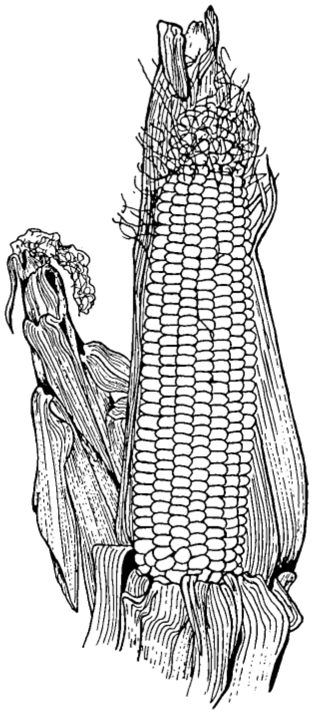
P.S I shall upload more reports with photos and demos soon on my page!

**Oplossing puzzel cd**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 5 | 8 | 7 | 3 | 6 | 4 | 2 | 9 |
| | 1 | 4 | 9 | 5 | | 3 | 1 | 7 |
| | | | 5 | 2 | 4 | 1 | | |
| | 9 | 4 | 8 | 6 | | 2 | 4 | 6 |
| | 5 | 2 | 3 | 1 | | 7 | 9 | 8 |

| | 6 | 12 | 32 | 17 | | 17 | 3 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 44 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | 11 | | | |
| | 14 | 12 / 6 | | | | | 13 | 14 |
| 27 | | | | | 12 | | | |
| 11 | | | | | 24 | | | |

**Links-boven**



# Barcelona

Kreeg u net een al vrij gedateerd artikel uit Japan, krijgt u nu een vrij recent artikel over Spanje, beter gezegd Barcelona en wel over de beurs aldaar. Het komt in het Engels van Michael Volkov

Date: 1997/11/17
Hi, All!
All you are people which I promised to send an article about the last Barcelona meeting

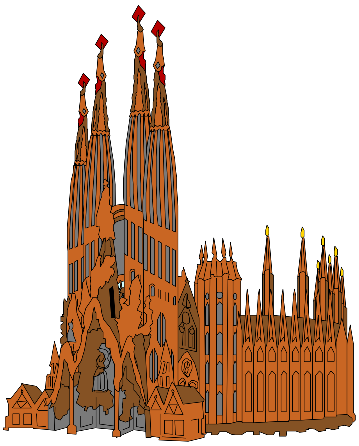
**12th Barcelona MSX Meeting**

10 exhibitors, over 130 or more visitors and seven new releases (three of them in their first official release on Europe) plus two previews out of over 15 programmes and hardware for selling at the meeting is a general overlook of the happenned at this Barcelona Meeting, all this without counting the extra activities done. Who's the brave daring to stop this fire? (Does it seem that I am happy? What makes you think in this way? XDDDDD) Let's make a closer look on every stand.

**ANALOGY** (Santander, Cantabria & Girona, Catalonia)
Manuel Pazos and Elvis Gallegos presented officially at a Spanish meeting their masterpiece, Sonyc. The results are astounding. Just astounding? Noooo, I meant ASTOUNDING! All the users of 2+ and Turbo R will be happy with the final result result. The adventures of the greatest hedgehog ever now on your favourite computer. Also there was Head Hunter, a little game consisting in crushing Snatcher heads with a hammer. The game is totally based on the little game which appeared at the arcade saloon of SD Snatcher. There appear all the graphics from the characters of SD Snatcher.
Worth of being commented are the impressing EVA videos Manuel Pazos gets from Japan, played through his MegaSCSI interface and HDD.

**MSX-MEN** (Barcelona, Catalonia)
First of all, there was EuroLink#3 in its Spanish version, a great diskmagazine avalaible for 500 pesetas. End of ego-trip. :-)

One of the most admired stuff of the day was BE BOP BOUT! (1000 pesetas). The game consists on a sort of Street Fighter game but using cards for giving the kicks and punches. Big -and wonderful- graphics, nice musics and great playability. Following very near, there was Bomberman2, a MSX2 clone of that famous game consisting in bombing everybody



through your way to the exit. It was one of the few things released on the past (and last) Zandvoort.

Not games, but slideshows were the next products released: Notos CG Collection and AmateurisM. Both are slideshows made from pictures drawn by two Japanese artists, one is Notos and the other Shiroto M. While the style of the first one is kinda more childish (big heads and huge shining eyes) the other is quite more like the classical manga style that fills a lot of covers.

Now, from Holland was Megabytes, a CD-ROM games compilation, as well as Erix, the terminal programme made by Erik Maas. Also, there was Dark Voyage, from Compjoetania -TNG-, another FM music disk from this classical Dutch factory. Next time Kuneko&Yumeko will hit the MSX arena. And last but not least, Pentaro

## Uitleg

Bij deze puzzel het de bedoeling de cijfers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9 in te vullen. De cijfers van elke rij moeten bij elkaar opgeteld het getal zijn dat links van die rij staat. De cijfers van elke kolom moeten bij elkaar opgeteld het getal zijn dat boven die kolom staat. In een combinatie mag elk cijfer maar één keer voorkomen. Ook mag elke combinatie maar één keer in de puzzel voorkomen. Een toelichting: de som van twee vakjes is 13 en dat bleek 4 en 9 te zijn. Een andere optelling van twee vakjes die samen 13 zijn, mag nu niet 4, 9 of 9, 4 zijn. Bij die andere 13 moet gekozen worden uit 5, 8 (of 8, 5) en 6, 7 (of 7, 6). Let hier goed op, wat soms is dit het enige houvast voor de keuze.

## Tips

Om op het goede spoor gezet te worden wat tips:
— zoek naar minimale tellingen: bij twee vakjes die samen 3 zijn, moet 1 en 2 ingevuld worden; drie vakjes die samen 7 zijn, moeten wel 1, 2 en 4 zijn...
— zoek naar maximale tellingen: bij twee vakjes die samen 16 zijn moet 7 en 9 ingevuld worden. Vier vakjes die samen 30 zijn, moeten wel 6, 7, 8 en 9 zijn...

## Een beginnetje

De lange rij bovenaan mist alleen de 1. Rechtsboven staat 3 boven een kolom van twee vakjes. Dat moet wel 1, 2 zijn door de eerste conclusie moet de 2 wel bovenaankomen en dus de 1 onder. De 6 linksboven komt van 1, 5 of 2, 4. Noch 1 noch 2 kunnen boven dus moet 4 of 5 boven. De kolommen met 17 komen van 1, 2, 3, 4 en 7 of 1, 2, 3, 5 en 6. Door de 24 rechtsonder moet de combinatie met 7 rechts… ❏

Odissey, from Cabinet, released at the past fair of Tilburg. Penguins are never out of fashion, you know.

**ANGELCULLA&JMALONSO** (Lleida & Granollers, Catalonia)
They presented two special creations. The first one is the ACCNET cartridge, ideal for connecting internal PC modems to MSX, about which we talked widely in the past number. Waiting for giving a complete review... And also there was COMS6, which is the first MSX terminal programme using ANSI, for both RS232C and ACCNET users. However, it seems that Y-MODEM protocol doesn't work satisfactorily yet, but it is so close to get it, that maybe it will be accomplished when you read this.

**LUZNET2BBS** (Sta. Coloma de Gramenet, Catalonia)
Javi Lavandeira attacks with his BBS! His BBS, totally dedicated to MSX, OS/2 and Doom levels is the most popular among the Spanish MSX users who enjoy the pleasures (and phone bills) of modem. You could download any programme from there. (Oh, yes! I also could comment some lines about the Dutch -but living in Barcelona- girlfriend of Javi. I could say many things.... but I won't!!! ;) See the photos -when avalaible-)

**TRUNKS** (Tudela, Navarra)
Also known as david Madurga, he presented the stuff made for connecting MSX to Internet. While multitask programme, UDP, SLIP and PPP protocols are finished, now it's time for coding the TCP/IP. Help will be accepted and greeted. About the material things, you could put on your SCC cartridges a tiny button for disabling game and being able to use just SCC. All for 300 pesetas.

Also, from Victor Martinez, you could get a translation to English of Big Strategy II for just 500 pesetas, as well as a promotion of a translation from Parodius.

**LEHENAK** (Barakaldo, Basque Country)
This group, which is going to turn its name to V.A.I., came almost and shown their magazines (MSX LEHENAK) and diskmagazines made up to that date. Also, they had Rune Master I written to Spanish.

They made an exhibition of battle mode with F1 Spirit 3D Special along with Trunks, by using a cable that joined two MSX through the joystick ports. By the way, Trunks won the race. :-)

**FKD** (Barcelona, Catalonia)
They haven't presented anything new than sad news: they dissappear. One of the most classical magazines of Spain (aside Hnostar and Lehenak) will say goodbye in its 13th edition, to be released in december. The reason is quite logical for the Spanish users: their last magazine was released in the middle of 1996.

travel to the MSX Festa celebrated at Japan. From all the plethora of games, magazines and variated nonsenses, the one that collected more attention was Fighter's Ragnarok.

**MSXBOIXOSCLUB** (Badalona, Catalonia)
This local group, presented as usual their local metings held at Badalona, a town near Barcelona, which lately have less success than they really deserve. Also, they had a 3-D Demo, with 3D glasses with nice, guess what... 3D effects. Also there was for sale some remaining copies from Rolling Thunder, game already commented at EuroLink#3.



**KAI** (Reus, Catalonia)
Nothing for sell. Just (just? do you dare to say 'just'?) exhibition of Nuts, the next great hit coming from Spain which is going to run faster than the devil across the world. So, remind this name: NUTS. It is heavily based on the classical Double Dragon, with screen 5 big graphics and almost totally programmed in Turbo Basic. Of course there will be flying kicks, lotsa punches and plenty of violence and sex (being KAI behind all this, it would be really strange if it were going to be otherwise). SOONONYOURCOMPUTER SCREENS! (You are warned...)

**CLUBMESXES** (Majorca)
Them! This time came SaveR and Luna Bros. Although they failed in releasing agaisnt the time the SD Mesxes#12, they presented many things. They had their SD Mesxes#11 -released at august- and a preview of Gal's Panic, game consisting in painting an area in which there is a nice girl. A classical.

Also, they showed plenty of the stuff collected (some strange and bizarre for Europeans) by Juan Salvador Sanchez, SaveR in his travel to the MSX Festa celebrated at Japan.

**POWER REPLAY & SECOND FOUNDATION** (Madrid)
Miguel Angel and Ignacio Cabrera -on the side of 2nd Foundation- and Rafael Corrales and Juan Maria Pacheco -for Power Replay- presented some creations from Leonardo Padial. That means 1MB RAM (5500 ptas.) 4MB RAM expansions (10500 ptas.), PC keyboard adapters (7000 ptas. WARNING: Just for keyboards able to fit in AT XPC boards), his new 8slot expanders.... Also, Juan Maria Pacheco and Jose Luis Lerma Moreno were in charge of a forum about the MSX future on 16 bits.

Finally, they had copies from Joker, a Japanese ero-game.

**ANDWHATMORE?**
The omnipresent 2nd Hand Stuff stand was there, of course. The forums made in this edition spoke about the Future of MSX in 16 bits, made by Jose Maria Pacheco and Jose Luis Lerma. At this forum they spoke about the possibilities that Z380 could afford if applied to the MSX and the chances of doing it. They gave a questionary with some questions that surely will deserve some comments in next edition of EuroLink. The other forum was about the MSX Festa, Japanese meeting held the past August 24th, who was in charge of Juan Salvador Sanchez, SaveR for friends and foes. With a video tape, SaveR explained some of the things you could see at that meeting. Both forums had a nice assistance.

About the contests, to be said that for first time the contest of graphics had been declared deserted, status which seemed reserved to musics or utilities cathegories. On musics the first prize winner (3000 pesetas) was Nestor Soriano Vilchez (?) and the second one was Manuel Pazos (1500 pesetas). All the compositions presented were made for Moonsound. On the side of utilities, F-TERM, a terminal programme for RS232C users made by David Madurga (Trunks), was the programme awarded by the jury and prized with 4000 pesetas. And at the end, programmes, magazines and demos casted upon the visitors, and everyone happy.

A commented feature was the arrival of some new people and the increase of people coming from many kilometers away from Barcelona who is repeating their travels to Barcelona. Except for few wild Spaniards (greets to Diego Millan, not anyone makes 1000 kms every six months for coming to Barcelona), the number of repeater people that come from outside grows. Lehenak, Mesxes, Trunks and friends, Philippe Bezon, 2nd Foundation and Power Replay are some samples of the good taste that leaves this meeting.

**FORWHEN'STHENEXT?**
I dunno, although the most probable dates are May 2nd or 3rd. You cannot continue missing them, so... Let's dare to discover the Barcelona Meetings! (Besides that, May's often sunny at Barcelona :)))))))))) )

Ramon Ribas Casasayas

(Article to be published at EuroLink#4. The author gives permission for its reproduction in any magazine willing to publish it, although an exchange of articles would be greatly welcomed.) ❏

# Total Parody

**Een spel met een hoge potentie, maar waarvan het niet zeker is dat het ooit tot een goed einde gebracht wordt. Er lijkt niet veel meer gedaan te hoeven worden, dus blijven we duimen.**




*Frank H. Druijff*

Het spel werd al behoorlijke tijd geleden opgezet door twee jongens uit Napels: Danilo Danisi en Arturo Ragozini. Van de eerste van deze twee weten we dat hij vrij veel software voor MSX op de markt heeft gebracht. Ook op onze cd staat werk van hem. Hij werkte in een groep die opereert (-de?) onder de naam IOD Italy.



### Promo

De promo die van het spel beschikbaar is, toont een goede speelsnelheid en leuke graphics. Juist door deze graphics zien we echter dat al lang geleden met dit spel begonnen werd. Op de achtergrond zien we bijvoorbeeld Vetnek. U weet zich dit mannetje van de MSX Computer Club Gouda vast nog te herinneren. Jack Vetnek speelde een belangrijke rol. Met zijn ruwe uiterlijk en dito taalgebruik op Quasar — de clubdisk van Gouda — werd hij een bekend en ook gevreesd MSX-figuur. Was Club Gouda het ergens niet mee eens, kon de club zich onschuldig via Vetnek afreageren. Maar we dwalen af van Total Parody.



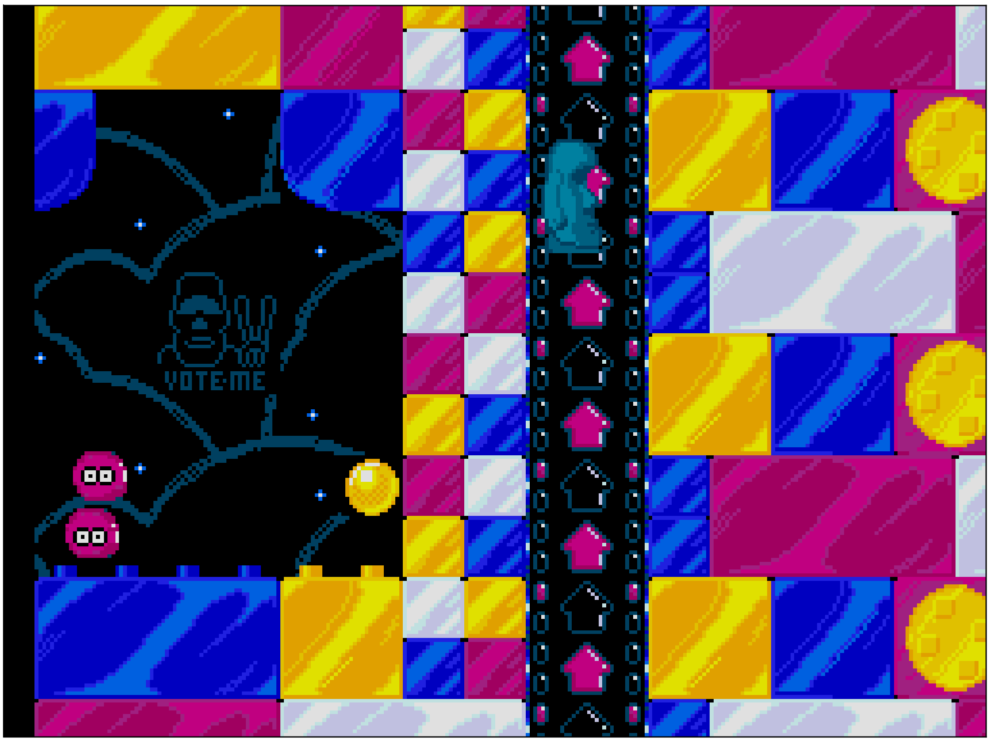
### Jack Vetnek

In de promo dwaalt de hoofdfiguur in de vorm van een Paaseilandhoofd door Legoland. Het is de bedoeling de gouden ballen te verzamelen. Het is momenteel nog een eenvoudig maar aardig opgezet platformspel. De bewegingen zijn vloeiend en het hoofd reageert keurig op het toetsenbord. De graphics zijn in orde, juist in dit Legoland is dat misschien wel erg simpel, maar voor een spel als dit, is dat geen nadeel. Integendeel: de makers bewijzen met de keuze van deze spelomgeving dat zij de draak steken met al die overdreven graphics, die voor het pure spelgenot meestal geheel niet nodig zijn. Juist zo'n speelveld past uitstekend in een parodiërende opzet.




### Project gestopt

Om voor ons onbekende redenen hebben de jongens het project echter gestopt. Gelukkig lieten zij het niet in de kast liggen verstoffen, maar brachten het onder bij het team van Abyss. Van die kant hoorden wij tot op heden niets over een eventuele verschijningsdatum. We hopen evenwel dat juist deze publicatie de mensen van Abyss weer wakker schudt en dat het bijvoorbeeld op Tilburg te koop is. ❏



# Burai

**Burai 2 is uit en hele volksstammen MSX'ers hebben nooit het eerste deel gespeeld. Dat is jammer, want het is echt een fantastisch spel, zeker als je een beetje vordert. Daarom hier nu het verhaal achter dit spel.**

*Dennis Lardenoye*

## Kyplos

De wereld van Kyplos werd van oudsher bestuurd door de machtige goden, die in hun godenwereld verbleven en alles overzagen. Doet dit begin je niet een klein beetje aan Xak denken? Er waren zestien goden en hun krachten hielden elkaar perfect in balans. Toch waren deze goden vaak verre van vredelievend. Er werden vaak geschillen uitgevochten tussen deze goddelijke wezens onderling. Daarvoor gebruikte ze meestal de wereld der sterfelijken, Kyplos.

## Risk en Darl

De indrukwekkendste machtsstrijd van allemaal was de legendarische strijd tussen licht en duisternis, die gevoerd werd door de god van het licht, Risk, en de god der duisternis, Darl. Licht en duisternis botsten in Kyplos en de sterfelijke mensen op deze wereld werden meegesleurd in deze strijd, met afschuwelijke gevolgen. Ten slotte triomfeerde het licht. Risk overwon en verzegelde Darls macht, zodat hij totaal hulpeloos werd. Darl werd opgesloten, voorgoed…

## Evenwicht verbroken

Maar nu de macht van de duisternis niet langer werkzaam was, was het evenwicht in de godenwereld verbroken. Er was nu een positieve macht te veel. Dit voorzag de wijze Sakyô, god der ijsdraken. Om verdere conflicten te voorkomen, trok hij uit vrije wil uit de godenwereld weg en vestigde zich op Kyplos. Risk keerde terug naar de godenwereld en zijn macht zorgde ervoor dat er eeuwige vrede heerste in Kyplos, de Vrede van het Licht. Eeuwigdurend? Helaas niet…

## Bidor

Vierduizend jaar duurde deze vrede van het licht, vierduizend jaar kende Kyplos geen oorlogen. Maar toen, vier millennia later, stond er een figuur op die alles veranderde. Het was de snode Bidor en zijn zeven dienaren, de meesters der beesten. Hij verbrak de macht die Darl gevangen hield en liet deze demongod weer herleven. Met zijn macht bracht Bidor een leger op de been, dat het koninklijke leger moeiteloos versloeg. Darl was weer vrij. Dit had consequenties voor de goden, want het evenwicht was nu opnieuw verstoord. De goden namen een beslissing: er zou een nieuwe strijd tussen licht en duisternis worden uitgevochten op Kyplos. De winnaar van deze keer zou mogen terugkeren naar de godenwereld, de verliezer werd voor eeuwig verbannen.

## Baby

Het was dus voorbestemd dat Risk weer zou neerdalen op aarde. Maar hij had zijn plannen al eerder gemaakt. Risk had gezorgd voor een sterfelijke nazaat: het kind van licht. Deze baby werd geboren in de koninklijke familie, en zou, volgens de legendes, de laatste troonopvolger in Kyplos worden. Onder zijn regering zou de vrede terugkeren. De goden vreesden echter dat het licht ditmaal het onderspit zou moeten delven. Daarom stuurden ze acht magische kristallen bollen naar de aarde, die voor acht helden zouden zorgen die opgewassen waren tegen de oprukkende duisternis.

## Drie musketiers

Ondertussen werd het koninklijke kasteel van Kyplos belegerd door de troepen van Bidor. De koning voorzag een nederlaag; daarom riep hij zijn drie beste krijgers bij zich, bijgenaamd de drie musketiers, en droeg hen op de waardevolle ketting met kristallen en het kind van het licht in veiligheid te brengen. De drie weten uit het kasteel te ontsnappen met de kristallen en de ezel die het kind draagt. Maar helaas… ze komen niet ver. Een van Bidor's meesters der beesten, Lee Shanon, stuurt zijn vier helpers op de drie musketiers af. Deze vier monsters, bijgenaamd de vier gezichten van de dood, vallen de drie krijgers bij verassing aan en de drie worden dodelijk gewond. Alleen door het gebruik van de defensieve krachten van het kind weten de drie de vier monsters nog op de vlucht te jagen. De musketiers worden voor dood achtergelaten. Met zijn laatste krachten werpt Daniel, de leider van de musketiers de ketting met gekleurde kristallen weg, in een laatste poging acht helden te verzamelen.

## Acht kristallen

De acht kristallen zwermen uit, naar alle windstreken, op zoek naar helden die de duisternis kunnen weerstaan, en die worden ook gevonden. De acht komen samen in een havenstad van Kyplos en treffen daar ook het kind van het licht aan. De acht staan nu voor een grootse taak. De acht kristallen zijn niet het enige dat de goden hebben nagelaten. Bij elk kristal hoort een heilige schat, een wapen of uitrusting, die nodig zijn om Darl definitief te verslaan. De helden trekken er meteen op uit, en op het continent Zaias vinden ze de heilige wapens die ze nodig hebben.

## De helden

### Zan Hayate

Zan Hayate is een woeste piraat, gevangen genomen door Bidor's troepen en bevrijd uit zijn kerker door de kracht van zijn magisch kristal. Zijn kleur is het blauw en zijn heilige schat is het blauwe zwaard der explosie, waarmee hij verschrikkelijke klappen kan toebrengen.

### Sakyô

De voormalige god der IJsdraken Sakyô is ook een van de helden. Hoewel hij geen god meer is, zijn zijn krachten nog altijd groot. Zijn kleur is het wit, en zijn heilige schat is het ijsharnas dat hem beschermt tegen alle klappen.

**Cook Tamu**
Cook Tamu is de dochter van een machtige tovenaar, Babil Tamu, beschermer van het woud. Terwijl zij treurde om de dood van haar vader, vond het gele kristal haar. Haar heilige wapen is de gele scepter.

**Gonza**
Gonza is van een heel andere slag: hij is zelfs geen mens! Hij behoort tot het ras de Honshu's, grote, behaarde wezens. Zijn kleur is het indigo en zijn wapen de indigo strijdbijl.

**Maimai**
Gonza's onafschijdelijke metgezel is de veel kleinere Maimai. Zij behoort tot het ras der Puroto's, en ondanks haar afmetingen, is ze niet ongevaarlijk. Haar kleur is het rood en haar schat is het rode sierharnas.

**Lilian Lancelot**
Lilian Lancelot is wel weer menselijk. Deze knappe jonge strijdster beheerst ook de magie, en haar magische naald kan gedachten manipuleren. Haar kleur is het karmozijnrood en haar schat is het karmozijnrode harnas der schoonheid.

**Romaaru Sebastian**
Het groene kristal vindt een lid van het reptielenras Rizaz, genaamd Romaaru Sebastian, een meester in het zwaardvechten. Zijn wapen is de groene degen.

**Alec Heston**
En ten slotte is er Alec Heston, die een machtig magiër is voor Bidor en samenwerkt met de meester der elementen Haja Shuhô. Althans, dat lijkt zo te zijn… Als hij het violette kristal opvangt, gaat hij er zo snel mogelijk vandoor om zich bij de andere zeven te voegen. Zijn heilige wapen is de staf der bliksem.

Acht helden zijn er opgestaan, om te vechten tegen Bidor en de zeven meesters der beesten. Tijdens hun zoektocht naar de acht schatten komen ze verschillende vreemde wezens tegen, droevige gevolgen van de strijd tussen licht en duisternis, vierduizend jaar terug. Alle wezens die ze ontmoeten, waren strijders in deze oorlog en allemaal moeten ze voor eeuwig voortbestaan in hun huidige vorm. Zo is er de reus Daidarabochi, die in een grottenstelsel voor eeuwig is opgesloten, een groep maanwolven, wolven die bij het licht van de volle maan weer even hun menselijke gedaante terugkrijgen. Of de schaduwmensen, vroegere helden aan het front, die nu als schimmen verder moeten leven.

Maar ondanks dit alles komen de acht toch aan bij het koninklijke kasteel en na een verschrikkelijke strijd weten ze Bidor en de afschuwelijke Darl ten val te brengen.

En toen was er Burai II! ❑

---

*Aanvulling op bijlage bij MCCM 61*

# Onbekende instructie

**Op echt het allerlaatste moment — 24 november — kwam nog een reactie binnen op de bijlage van MCCM 61 over de mnemonics van de R800-processor.**

*Rob de Ruijter*

Op bladzijde 2 van deze bijlage staat onder andere: *Er bestaat een instructie IN F,(C) waarvan de betekenis niet duidelijk is. Mogelijk wordt een byte uit een poort gelezen naar het vlaggenregister? Dit zou handig kunnen zijn om door middel van een voorwaardelijke sprong te reageren op een bitje uit een I/O-poort.*

## Helderheid

Ik kan hier wel enige duidelijkheid in verschaffen. De Z80 kent deze instructie ook. Er is echter bijna geen boek te vinden, waarin deze instructie staat beschreven. De volgende informatie komt uit cursus materiaal van Dirksen Opleidingen.

**Z80 instructieset**
hexcode: ED 70
states: 12
flags: S Z A V N C
X X 0 P 0 -
effect: ALU (Poort (C) ) activeer status flags

Door deze instructie wordt een input-operatie uitgevoerd. De ingelezen data gaat verloren, maar wel worden de status flags geactiveerd. Deze instructie kent geen mnemonic in assembly-taal. Bij sommige Z80-assemblers mag hiervoor IN (HL),(C) worden gebruikt.

Zelfs het Zilog Z80 databoek komt met de beschrijving niet verder dan: 'Only the flags will be affected'.

## Ter aanvulling

De in / out-poort geadresseerd door register C wordt gelezen. De gelezen data wordt in de ALU — Arithmetic Logical Unit — gezet. Daar worden aan de hand van de data de flags in het flagregister geset / gereset. De flagactivering werkt als volgt:

- Carry flag blijft ongewijzigd.
- Negate flag wordt gereset (0).
- Auxiliary-carry flag (half-carry flag) wordt gereset (0).
- Sign flag wordt een kopie van bit 7 (MSB) van de data.
- Zero flag wordt geset (1) als de data nul is, anders gereset (0).
- Overflow / Parity flag wordt geactiveerd als pariteit van de data.

De instructie duurt twaalf klokpulsen, dit geldt voor een kale Z80. In de MSX computers worden er nog zogenoemde 'M1-wait states' tussengevoegd. Ingewijden weten wel waar ik het over heb; een uitleg over dit mechanisme voert veel te ver en hoort meer thuis in een cursus MSX Z80 hardware. Geïnteresseerden kan ik drie cursussen van vijf maanden bij Dirksen Opleidingen aanbevelen. ❑

*Leuk werk van DeltaSoft*

# Lucky Luke Demo

**Op de beurs in Zandvoort kregen wij van de mensen van DeltaSoft twee van hun producties mee. De Lucky Luke demo stamt al uit 1994 maar werd nog niet eerder besproken. Na de Bismarck-demo hadden we duidelijk trek in meer.**

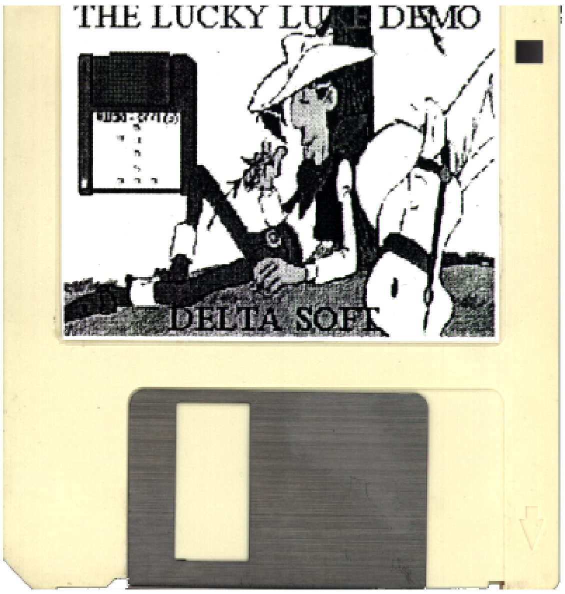
*Frank H. Druijff*

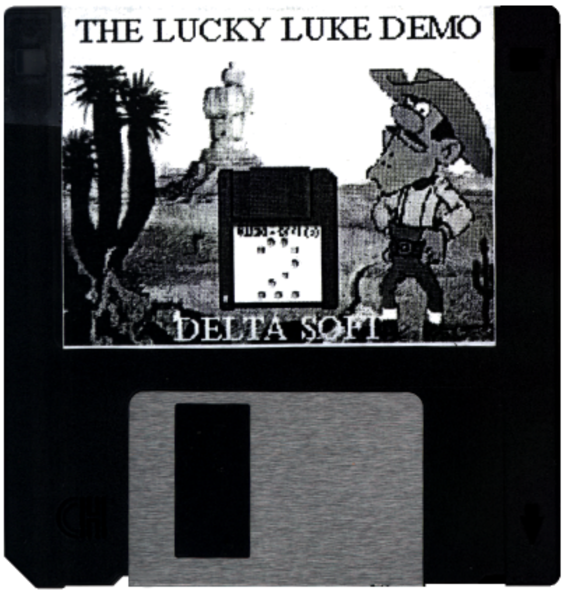


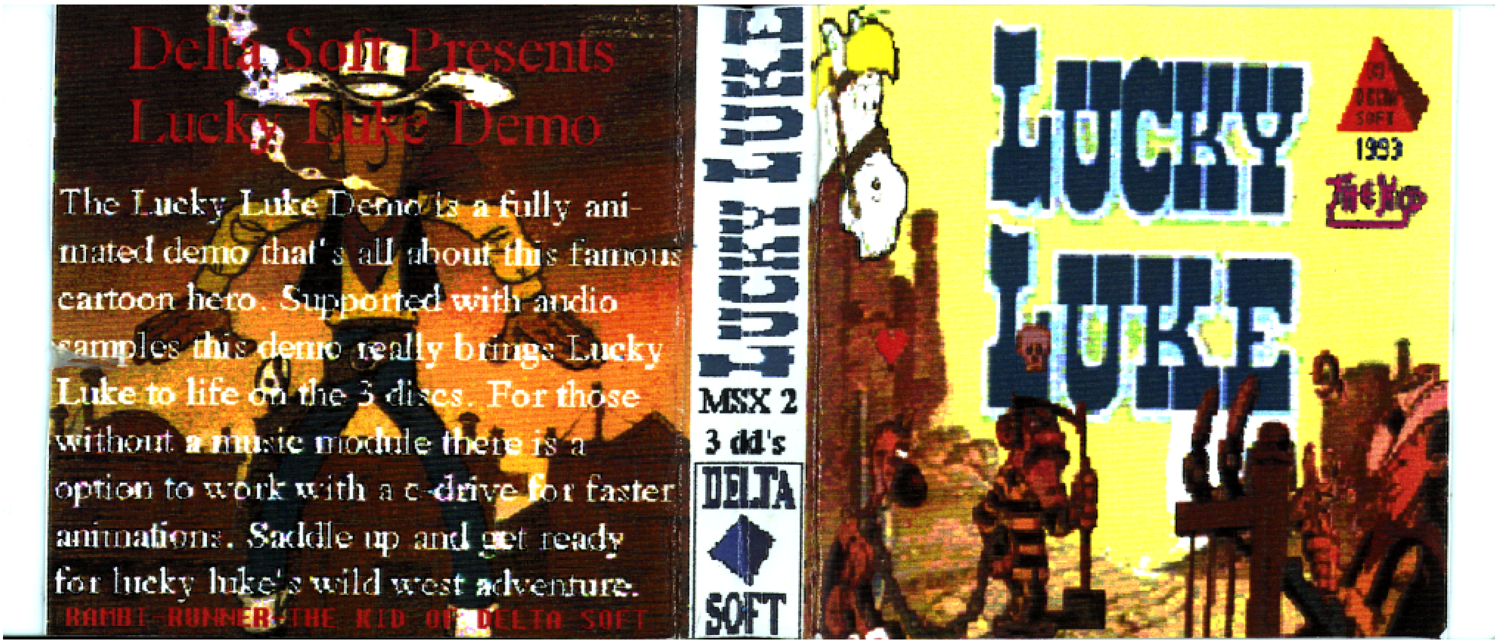

Ontspannen begint u met de demo. U stopt de eerste disk in de drive en zakt lekker onderuit. Geïrriteerd springt u op om een eind te maken aan deze aanslag op uw ogen. Tip: sla deze discoparty zo snel mogelijk over en als u zonodig de Engelse tekst wilt lezen, doe dat dan door het bestand AUTOEXEC.BAS te listen op een leesbaar scherm. U zakt, nu gewaarschuwd, opnieuw onderuit en u komt dan weer overeind om de instellingen te maken. Op zich zou dat nog niet zo erg zijn, als die instellingen voor later gebruik werden bewaard. Uit de vorige zin zal al duidelijk zijn dat dat dus niet het geval is. Of u 50 of 60 Hz wilt hebben, of u een of twee drives hebt, of er een muziekmodule is en hoe groot de ramdisk moet zijn, u zult het elke keer weer moeten opgeven. Toch geven juist die vragen naar ramdiskgroottes en het bezit van een of twee diskdrives hoop voor het soepele vervolg.

## Animatie

De demo begint met een animatie waarin Lucky Luke op zijn trouwe viervoeter op ons af komt rijden. Eerlijk gezegd waren we druk bezig met de productie van de cd toen we deze demo lieten draaien en we — Arjan, Marco en ik — wierpen er af en toe een blik op. We zagen soms aardige animaties, maar vaker was het systeem aan het laden. Wat we zagen was best aardig, maar toen we de volgende dag onze aandacht volledig op dit product focusten, bleek dat twee van de drie diskettes van het type HD waren. Dat verklaarde wat leesfouten de vorige keer. Afplakken dan maar, dat gat. Om gelijk wat plaatjes te rippen, werd het programma opgestart op pc met een emulator. De pc lustte



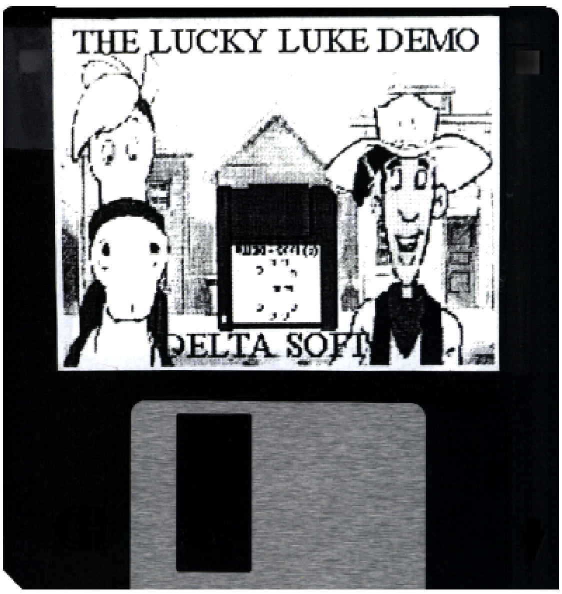






de schijven echter niet. Daarom hadden we eerst alleen een plaatje van het doosje en de disks met stickers. Toen we in het programma doken konden we er nog wel een plaatje uithalen, maar dat was door de opzet die DeltaSoft gebruikte, niet eenvoudig. En zoals gezegd: we hadden weinig tijd.

### Disk zit vast

Die stickers waren er de oorzaak van dat niet verder werd getest. Bij de tweede sessie moest van schijf worden gewisseld. De schijf kwam echter niet uit de drive. Na wat gepeuter kregen we de schijf er gelukkig wel uit. De boosdoener bleek het amateuristische stickertje en niet ons afplakstrookje. Niet goed vastgeplakt stond het wat omhoog en maakte het zich in de drive vast aan onderdelen waardoor het uitstoten werd verhinderd. Om in deze drukke deadlinetijd geen problemen met de drives te krijgen, bleef de schijf in de doos.




### Verpakking

De demo bestaat uit drie diskettes. Die zitten keurig verpakt in een nogal vreemd doosje. U kent misschien wel die plastic doosjes waar twee diskettes in passen. DeltaSoft plakte twee van die doosjes op elkaar en verkreeg daarmee een ‘boekje’ waarin vier diskettes paste. Hier werd een kleurige strook omheen geplakt, die vermoedelijk uit een colorcopier komt. Deze verpakking ziet er geslaagd uit, al hebben we onze twijfels over slijtvastheid en duurzaamheid. Een demo zal echter niet zo vaak uit de kast komen en daarom zijn wij tevreden met deze verpakking. De stickers zijn leuk, maar jammer is wel dat ze niet in kleur zijn en nog meer, dat ze niet goed zijn vastgeplakt.

### Conclusie

Van hetgeen we zagen in de flitsen die we keken vinden we de demo geslaagd. Het lange wachten bij het inladen is echter irritant. We weten dat een floppy niet zo snel is, maar de demo is gewoon te traag door. Dat de makers er alles aan gedaan hebben om die wachttijden zo kort mogelijk te maken is te prijzen. Zij gebruikten met name de ramdisk om de animaties vloeiender te krijgen en zijn daarin zeker geslaagd. Voor een programma's, die grotendeels in basic zijn geschreven, is de snelheid fantastisch.

**Copyright**

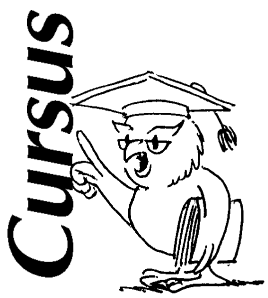
Zie hiervoor het kader bij de bespreking van Puz(l)e(l). ❐

Toch moet ons van het hart dat het plezier dat aan een demo van dit type beleefd wordt, bedenkelijk laag is. Een keertje kijken is wel leuk, maar als u geen fan van Lucky Luke bent, zult u de schijf niet snel een tweede of derde keer pakken. En ook al is de prijs laag — wij weten op het moment van schrijven niet exact hoeveel — is hij toch te duur. ❏

**Lucky Luke Demo**
Prijs onbekend, maar wel laag.
Informatie:
Remy van den Bor
Gildestraat 6
6006 LC Weert
telefoon (0495) 53 48 70

### Er veranderde veel… aan pc-kant

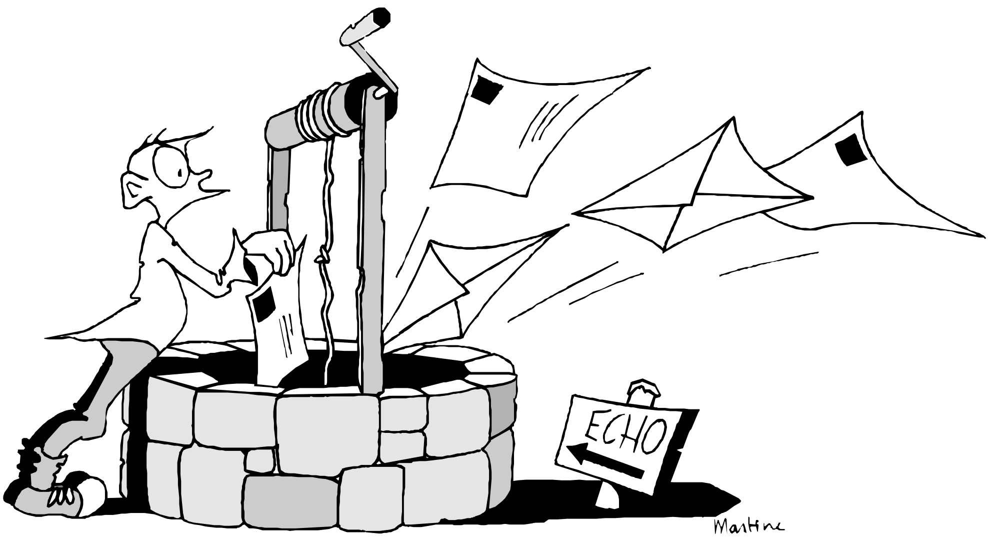
# Maken van MCCM




**In het hoofdmenu zit een knop voor 'The Making Of MCCM'. Deze interactieve documentaire geeft een goed beeld van wat er komt kijken om een blad als MCCM te maken. Veel zaken bleven daar echter ongenoemd en al gaan we ook hier niet te veel in detail, willen wij toch nog wat meer informatie geven.**

*Frank H. Druijff*

We gaan eerst eens doornemen waar we als redactie mee werken om MCCM te vervaardigen. In dit verhaal zullen ongetwijfeld zaken worden vergeten, maar het zal de geïnteresseerde lezer meer inzicht geven over wat er allemaal nodig is, om een blad als MCCM te maken. Het verhaal behandelt hardware en software door elkaar al beginnen we vaak aan de harde kant. Door de soms enorme snelheid van veranderingen op software-gebied, zal dat slechts zeer summier aan bod komen. In de hardwarebespreking komt steeds een of ander onderdeel naar voren en daar koppellen we dan het bijbehorende apparaat aan en vertellen hoe een en ander zich de afgelopen vijf jaar bij ons ter redactie ontwikkelde.




## Volledig elektronisch

Laten we eerst eens kijken welke veranderingen het redactionele gebeuren in de jaren doormaakte. MCCM is vanaf het begin volledig elektronisch gemaakt. Teksten werden altijd al per diskette aangeleverd of direct ingetikt en plaatjes waren op de computer gemaakt en dan maakten wij een screendump of ze werden gescand. Eenmaal elektronisch werden ze dan in de lay-out opgenomen. Foto's werden soms door ons zelf gescand, maar soms ook bij derden en wij kregen de films dan op foto-cd aangeleverd. Dat lijkt een stuk gemakkelijker dan het is. Er moest altijd van te voren over worden nagedacht hoe de scan later gebruikt ging worden. Vanzelfsprekend is scannen in kleur niet nodig als het plaatje toch in zwart / wit wordt opgenomen, maar ook de grootte waarin het wordt opgenomen is van belang. En denk nu niet dat dan maar gewoon in maximale resolutie in kleur moet worden gescand om het dan later om te zetten in de gewenste vorm. In de eerste plaats is scannen in een hogere dan de nodige resolutie niet altijd fraaier en in de tweede plaats kost het ontzaglijk veel ruimte. Een plaatje van een diskette — dan weet u over welke grootte we het hebben — kost op mijn huidige scanner haast een gigabyte aan ruimte indien op maximale resolutie gescand, terwijl 650 kB toch echt al de optimale kwaliteit geeft bij een afdruk op ware grootte bij onze zetter / drukker. Verspilling van harddiskruimte en vooral tijd, zowel bij het scannen als bij het bewerken. Er was oorspronkelijkwel een eenvoudige handscanner, maar het scannen in zwart / wit gebeurde vanwege de kwaliteit in Amsterdam op de flatbedscanner en kleur werd uitbesteed. Een jaar later kwam er bij de uitgeverij een kleurenscanner te staan en kwam de oude zwart / witscanner naar Rotterdam. Weer later kwam er in Rotterdam een goede kleurenscanner en even daarna in Amsterdam een nog betere. Alleen dia's scannen wordt soms nog uitbesteed.

## Naar de zetter

De eerste keren dat MCCM naar de zetterij in Amsterdam moest gaan, ging dat op een stapel floppy's, zo'n twintig tot dertig stuks in high density. De elektronische bestanden werden dan wel ge'zip't omdat PKZIP voor ons de kleinste bestanden opleverde. Als het echter niet meer op één flop paste, moest ARJ worden gebruikt die het gecomprimeerde bestand over meer diskettes kon verdelen. Contacten gingen natuurlijk per post of via een BBS waar we een mailbox hadden. Er was een account bij een BBS waar

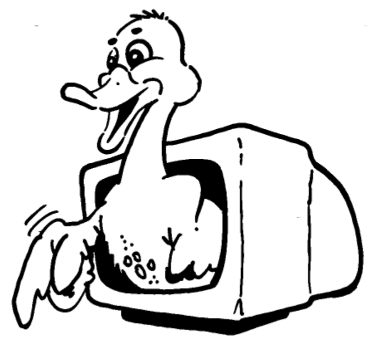
we materiaal konden neerzetten en mededelingen kon doen. Dit moest echter wel beperkt blijven tot de nakomertjes. De bulk brachten we — bijna altijd Frank — persoonlijk of Robbert kwam het halen. Na vreselijk veel diskfouten hebben we toen een paar doosjes nieuwe diskettes aangeschaft. Wammes boos omdat ik honderd gulden uitgaf voor vier doosjes van tien stuks. Ik boos omdat die rotzooi van hem zoveel fouten opleverde en ik wel zes zaken was langsgegaan om toch echt de goedkoopste te vinden. Hij had blijkbaar alleen beursdumpprijzen van merkloze diskettes in zijn hoofd.

Vervolgens werd, om het in het vervolg beter te laten verlopen, alles op een tape gezet. Op de HCC waren een paar 6250 tape drives aangeschaft. Na drie maanden ellende wisten wij waarom die zo goedkoop waren… Maar de smaak om alles op een tape te zetten hadden we te pakken en de 2150 deed voor back-up en transport zijn intrede. In Amsterdam bleek zo'n drive echter niet aanwezig, dus dat werkte ook niet echt lekker. Dan 'maar' de dat-tape. We snotterden van genot. In Amsterdam werd het netwerk gebackupt op een dat-tape en daar het netwerk alsmaar groter werd, waren de oude dat-tapejes te klein geworden. Twee gigabyte kon er maar op zo'n tapeje en ze wilden naar acht. De oude dat kwam naar Rotterdam en we konden ons systeem goed backuppen en de 4 mm-tape kon ook op de nieuwe drive in Amsterdam ingelezen worden. Het schrijven van een volledige elektronische MCCM kostte maar tien minuten, zelfs zonder compressie. Het zogenaamde mounten en demounten van de tape kostte in Rotterdam echter ieder ook tien minuten en in Amsterdam een veelvoud daarvan en kon alleen op rustige tijdstippen. Ook de dat bleek dus niet comfortabel te werken. Tot slot kwam er een Zip-drive en een Jaz-drive zowel in Rotterdam als in Amsterdam. En de laatste MCCM's gingen eenmaal op Jaz en de overige keren op Zip naar Amsterdam tot we telewerken ontdekten. We konden met het programma pcANYWHERE vanaf de redactie in Rotterdam inloggen op het net van de redactie in Amsterdam en de bestanden zo doorgeven. Ideaal, want als je het 's-nachts doet, val je niemand lastig en zijn de telefoonkosten beperkt. In feite goedkoper dan de trein nemen. Dat we intussen driemaal van programma en driemaal van modem zijn gewisseld en in Amsterdam ook tweemaal van modem en driemaal van programma vertellen we maar even niet… of eigenlijk wel.



## Computers

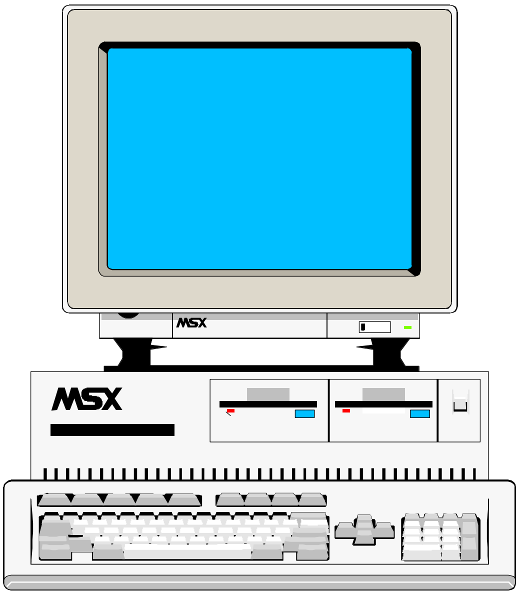
Ook de computers waar het magazine op werd gemaakt moesten steeds plaats maken voor een grotere, snellere, maar gelukkig niet duurdere. De artikelen voor de eerste Club Magazines werden door mij op de DAI geschreven. De artikelen voor het DAI-blad trouwens op MSX. Dan had je namelijk in beide gevallen de andere machine klaar staan om te controleren wat je net had geschreven. Toen kwam er een 286 van Tulip met 640 kB ram en een harddisk van 44 MB bij aanschaf beide redelijk fors. Ook was hij snel: wel 12,5 MHz en dat was haast net zo goed als de op 16 MHz draaiende 386 van Wilfried. Later werd de tulp uitgebreid met 2 MB extra ram, een co-processor en een scsi-harddisk van 100 MB. Na een periode van trouwe dienst werd hij vervangen door een 25 MHz 486 met 8 MB ram en 200 MB harddisk. Net toen MCCM begon werd er — op aanraden van Robbert — een nieuw moederbord aangeschaft met een 66 MHz 486 erop. Vrij snel daarna kwam daar ook een hele snelle — 8 ms — harddisk van 400 MB bij. Weer enige tijd later kwam er een forse upgrade naar een Planhold 90 MHz Pentium met 32 MB ram en een 1,4 GB scsi harddisk. Na wat ex-



perimenten om twee computers te verbinden met een zogenaamde nulmodemkabel om bestanden uit te wisselen, kwam nu een netwerkje van de grond. Na weer twee jaar werd de Planhold tot b-systeem gemaakt en kwam er een Gateway als a-systeem. Met 32 MB ram en een 200 MHz Pentium en een 2,6 GB harddisk. De harddisk van de Planhold crashte en werd onder garantie vervangen door een 2,1 GB. De harddisk van de Gateway werd daar naast gepoot omdat de Gateway een nieuwe 6,3 GB harddisk kreeg. Door goede back-ups ging er overigens geen materiaal verloren. Daarnaast kwamen de al eerder gemelde scsi Zip-drive met een zestal 100 MB schijfjes en een Jaz-drive met een viertal 1 GB schijven. Het geheugen van de Planhold werd opgekrikt naar 48 MB en het totale systeem heeft nu, alles meegeteld, een 12 GB diskruimte on line en bijna 100 MB ram en dat was al 128 MB ram geweest als we de juiste dimms betaalbaar hadden gevonden.

## Monitor

Begonnen werd op een goede veertienduimer van Nec, de MultiSync 2. Ook de videokaart was een speciale en kon al 800 × 600 in SVGA aan. In de tijd dat de meesten nog EGA kochten, was dat een hele goede. Bij de fusie werd de gewone monitor bij de 486 al rap vervangen door een echte lay-out monitor van 21 inch: de Nec MultiSync 6FG. Theoretisch moet die 1600 × 1200 aankunnen, maar de keer dat wij dat testten — de Viper videokaart kan dat aan — bleek al snel dat het scherm dan te onrustig trilde. Wij gebruiken hem daarom standaard in 1280 × 1024 waarbij zestienmiljoen kleuren mogelijk zijn. Beide machines hebben over een videokaart met 4 MB ram en kunnen beide 1280 × 1024 in zestien miljoen kleuren aan. Op het b-systeem staat momenteel een 17 inch monitor van Philips — de Brilliance 17A —en




daar beperken wij de resolutie tot 1024 × 768 in verband met de grootte van de letters op het scherm.

## Printers

In mijn DAInamic-tijd beschikten we eerst over een Epson MX-82 8-pens matrixprinter en vrij snel na het begin van Club Magazine kwam er een Nec P6 binnen. Dat was een 24-pens matrixprinter, die aanzienlijk meer kwaliteit had. Maar de MSX-programma's ondersteunden hem niet en we konden alleen met zelfgemaakte programma's de mogelijkheden benutten. Tot Tasword 2 er kwam. Daarmee was het mogelijk de printercodes op te nemen en bloeide het printbestaan op. Toch was de Sharp-kloon laserprinter, die daarna kwam, een grote vooruitgang. Niet zozeer de kwaliteit, want een 24-naald is ook goed, maar de snelheid nam toe en het volume in geluid af. Met het programma Freedom-of-Press — dat een rib van 1300 gulden uit het lijf was — profiteerden wij van de voordelen van PostScript. Direct na de fusie kwam er een HP LaserJet 4M de redactie binnen. Een echte PostScript printer met 6 MB intern geheugen en een echte 600 dpi en met trucjes was het nog beter. Om ook in kleur wat te kunnen doen kwam een jaar of twee geleden een Epson Stylus color IIs. Een printertje dat erg fraai printwerk aflevert, maar uitzonderlijk traag is. Voor ons beperkte gebruik — we zijn pas kortgeleden aan de tweede inktcartridge begonnen — echter voldoende. In verband met de ziekte van Frank werd ook nog een labelprintertje aangeschaft: de Seiko Labelprinter PRO. Klein, snel, mooi en… duur. En we kregen er goed de ziekte in toen na de overgang op Windows95 bleek, dat hij daar niet meer was te gebruiken. Wilde je hem gebruiken moest eerst worden teruggaan naar Windows 3.11. Een nieuwe versie van het programma om hem te kunnen gebruiken bij 95 bleek via internet beschikbaar, maar na twintig minuten download en pas drie procent binnen, werd dat maar afgebroken. Ook een tweede poging mislukte jammerlijk. Sinds een maand hebben we echter een goede driver en is het labelmaken in elk daarvoor geschikt Windowsprogramma mogelijk. Maar nog steeds werkt niet alles naar behoren. Door het werk aan MCCM 90 werd het uitzoeken wat er nu precies mis is, vooruitgeschoven.

## Fax en modem

Slechts weinig hardwareveranderingen zijn hier te melden. We schaften ooit een faxkaart voor in de Tulip aan, die op 9600 baud tot tevredenheid werkte. Omdat daarvoor natuurlijk wel de pc moest aanstaan, werd hij alleen gebruikt voor uitgaande berichten. Bij de fusie werd daarom ook een normale fax aangeschaft. De fax-mogelijkheid die de modemkaart van de Planhold biedt, werd op een enkele uitzondering na nooit gebruikt. Voor we deze fax / modem-kaart hadden, gebruikten we voor contacten met BBS'en op MSX de NMS 1251 en ook wel eens de MT-telcom. Op pc was er een extern modem van

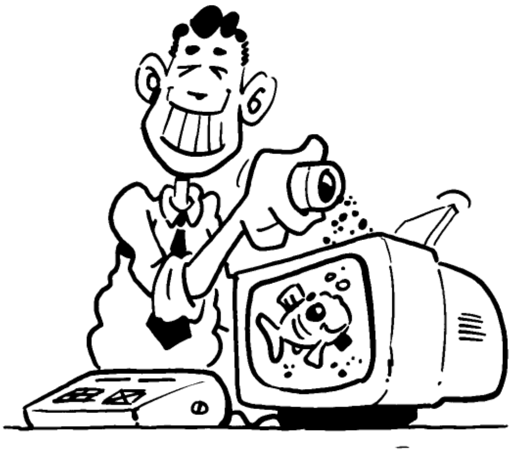


2400 baud en later kwam in de Planhold een 14k4 fax-modemkaart. Hiervan bleef veel ongebruikt, de fax gebruikte we zelden en de voice helemaal niet.

## Software

Het was op hardwarefront allemaal nogal rustig. Printer, monitor en fax hielden het al vijf jaar uit en staan nog niet op de nominatie op korte termijn vervangen te worden. Bij de back-up en datatransport rommelde het wat meer en de computers maakten om de paar jaar plaats voor een upgrade. Op software gebied liggen de zaken echter anders, er blijkt bijna geen programma te zijn dat het gemiddeld langer dan een jaar volhoudt. We zullen ons daarom beperken tot de MCCM-periode. We lopen daartoe de productie van een artikel waarbij alle aspecten aan bod komen eens af.



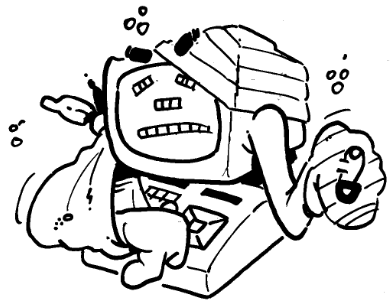


## Binnen

Een artikel komt vaak binnen op enkelzijdige MSX floppy. Vanwege die enkelzijdigheid is het niet in de pc zonder hulpprogramma in te laden. Wij kiezen er voor om de schijf over te zetten naar een dubbelzijdige op de MSX. Hiervoor gebruiken we normaal MSX basic. De bestanden zetten we vervolgens op de pc op de harddisk, meestal in een eigen directory. Hiervoor zijn in de loop van de tijd diverse dos-versies gepasseerd en ook de nodige — onnodige zegt Marco — utility's. Verder gingen we natuurlijk ook van Windows 3.0 via 3.11 naar 95.

## Tekst

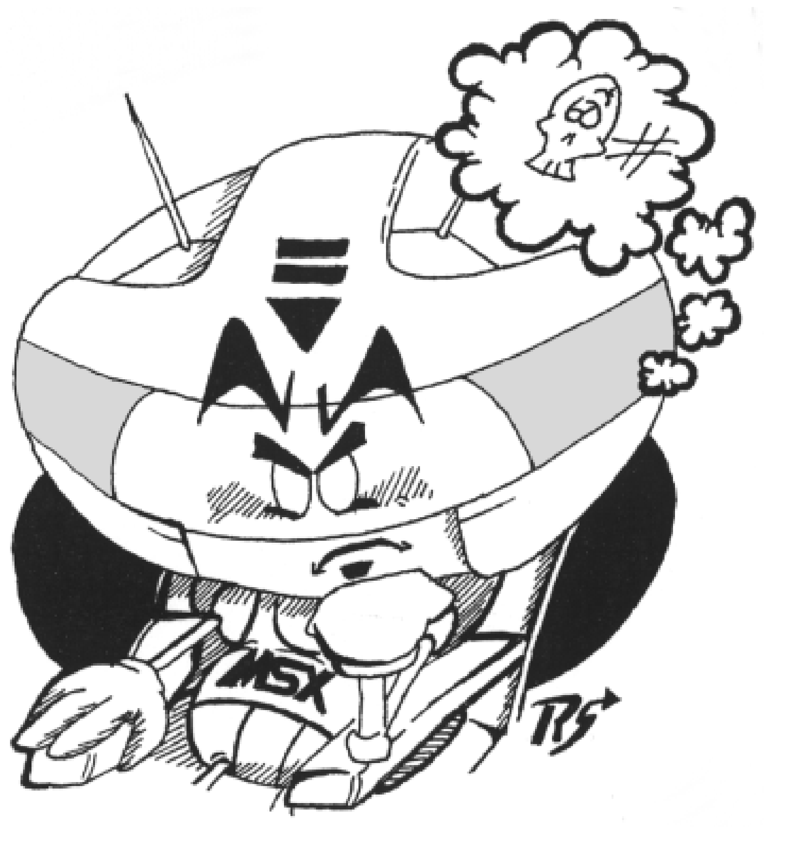
De tekst wordt ingelezen in een tekstverwerker en ontdaan van eventuele extra opmaakcodes. Om allerlei ingezonden teksten aan te kunnen, moeten we hier flexibel zijn. Ted zet bijvoorbeeld aan het eind van elke regel een spatie en vrijwel elke ascii tekst heeft een alineaeind — harde return — aan het eind van elke regel. Onderstrepingen worden verwijderd en tabs vervangen door spaties. Dubbele spaties die vaak komen door slecht toepassen van 'zoek en vervang' en door ten onrechte uitvullen van tekst worden verwijderd. De tekst wordt vervolgens weggeschreven als een nieuw bestand, meestal in een vorm waarmee Ventura — ons lay-outprogramma — overweg kan. De eerste keer wordt de tekst taalkundig doorgenomen en eventueel verbeterd. We zoeken echt nog niet elke fout, maar maken het voor de volgende corrector nog wat dragelijker. Dat het aantal fouten afhangt van de auteur en diens ervaring, zal duidelijk zijn. Bij de toppers zullen er zo'n tien fouten per pagina zijn te vinden, bij de tobbers kan dat oplopen tot wel twee á drie honderd. Het record staat op een regel — dus niet zin — met zes fouten en we zeggen niet van wie. Veel van die fouten zijn trouwens steeds weerkerende fouten. Wij maakten bijvoorbeeld ooit de regel om afkortingen die normaal als woord worden uitgesproken, te schrijven met kleine letters. Tekst in kleine letters leest nu eenmaal veel prettiger. Daarom schrijven wij dos en niet DOS, rom en niet ROM want iedereen zegt rom en niet er-oo-em. Maar wat doen we nu met veeram? Er zijn geen mensen die veeer-aa-em zeggen, maar ook zegt lang niet iedereen vram. Wij kozen per geval en besloten ons te houden aan eerder gemaakte keuzes. De keuze werd natuurlijk beïnvloed door onze voorkeur voor kleine letters en vorige beslissingen. MSX spreekt iedereen uit als em-es-iks en dus bleven het hoofdletters, maar voor pc geldt naar ons idee een andere overweging. Het is momenteel geen afkorting meer maar een woord — peecee — dat nu eenmaal ingeburgerd is met de spelling pc. Net zo goed als tv, pk, ic en uv. Ook van deze begrippen worden wel de letters los uitgesproken, maar ziet men het als een woordje. Maakt een auteur een fout tegen deze regel zal die fout vermoedelijk vele malen in zijn artikel staan. Daarna worden hinderlijke blunders zoals het vergeten van een spatie achter een punt of komma



verbeterd en — het is triest te moeten vaststellen dat zelfs dat soms ontbreekt — wordt de naam van het artikel en / of auteur er bijgezet. En er wordt opnieuw gesaved, maar wel onder een andere naam. Pas dan wordt het artikel voor het eerst inhoudelijk gelezen en opnieuw worden er fouten uitgehaald, te lange zinnen in stukken gehakt en kopjes toegevoegd. Nu is de tekst klaar voor opmaak.

## Plaatjes

De illustraties zijn vaak screenshots van MSX en daarmee niet op pc bruikbaar. Vroeger werden die plaatjes met een programma van Hans Otten — CNVS — omgezet naar PCX formaat. Dat programma had echter nogal wat onhebbelijkheden, waardoor het nodig bleek met zogenaamde copy-formaat met losse paletfile te werken. Arjan maakte daarom MSX2PCX, een Windows programma, dat vrijwel alle schermen goed en eenvoudig kan conver-





teren. De schermen voor 2+ werden echter door Alex Wulms voor ons geconverteerd, omdat de juiste info van die schermen Arjan nooit heeft bereikt. Ook GFX9000 bleef voor ons met MSX2PCX onbereikbaar. Wij hadden er voor gekozen de plaatjes in eerste instantie altijd in PCX formaat op te slaan. Later als het plaatje was bewerkt, werd voor opslag in tiff formaat gekozen. Op zich is dat totaal oninteressant, daar beide formaten goed ingeburgerd zijn en door vrijwel alle programma's zijn in te lezen en weg te schrijven. Alleen voor ons was het handig: PCX betekende onbewerkt en TIF betekende behandeld. Nee, dat is geen fout die tif één keer met hoofdletters en één keer niet en één keer met twee f's en één keer niet.

## MSX4PC

Toen er emulators voor MSX verschenen maakten wij daar ook dankbaar gebruik van. Als een programma in een emulator draaide, kon er met een zogenaamde grabber op pc gemakkelijk een plaatje worden geript. MSX4PC nam daarbij het voortouw. Toen Adriaan daar een geheugendump inbouwde was het vaak nog simpeler. Je maakte in MSX4PC een dump en Arjan kon met MSX2PCX daar het plaatje uithalen. Toch ging dat niet altijd, in de dump stond de kale geheugeninhoud en de sprites bleven daarmee buiten beeld. Ook fMSX bleek later handig plaatjes te kunnen ophoesten.

## Ventura

In Ventura komen de voorbewerkte onderdelen samen. Het programma is van oudsher het programma voor opmaak op pc. Later kwamen daar vanuit de Mac-wereld Pagemaker en Quark bij. Ventura bezit vele eigenaardigheden in vergelijking tot de andere twee, maar als je eenmaal vastgeroest bent en je weet dat er over zes weken weer een blad de deur uit moet, durf je niet zo snel te veranderen. Daarbij kwam nog dat de redactie in Amsterdam in het begin ook werkte met Ventura. Nu zij echter Quark gebruiken, hadden wij daar geen voordeel meer van. We gebruikten verscheidene versies, vaak eerst de Engelstalige versie omdat die eerder op de markt was en dan de Nederlandse omdat die beter overweg kon met onze teksten. Het vermoeden is dat juist deze wisselingen er de oorzaak van zijn dat we werden opgescheept vele onverklaarbare bugs. Zijn het inderdaad sporen van vorige versies?

## Deadlineperikelen

Vooral tegen de absolute deadline bleek dat vaak haast fataal. Een artikel dat helemaal perfect was gelayout bleek plotseling woorden af te breken midden in de Nederlandse ij. Je kreeg dan zoiets als 'overblijven' en wij wisten niet hoe dat kwam. Handmatig werd alles aangepast aan de oorspronkelijke layout en afgedrukt naar een bestand voor de zetter. Tussen twee en drie uur 's-nachts is dat echter geen lolletje. Wij verdenken sporen van Engelse versies van deze problemen. Werd bijvoorbeeld de paginaplanning ingeladen om die weer up-todate te maken, was het geheid mis. Ventura opnieuw opstarten hielp gelukkig vaak.

## Andere problemen

Teksten waar achteraf veel aan moest worden veranderd werden opnieuw in de tekstverwerker ingelezen. Daar bleek echter dat die tekst niet meer als Nederlands te boek stond en werd als Engelse tekst gecontroleerd. Upgraden van het ene pakket bleek enerzijds noodzakelijk omdat wij inzendingen in het bestandsformaat van die nieuwe versie binnen kregen en anderzijds uitgesloten omdat dat nieuwe bestandsformaat niet door de verdere software werd herkend. Onze Ventura las bijvoorbeeld alleen Word bestanden in van versie 2. Gelukkig zijn de bestanden als je alleen kale teksten gebruikt, identiek aan de bestanden van versie 6. Tekstbestanden uit een nieuwere Word konden door ons wel worden ingelezen, maar moesten in het oude formaat worden weggeschreven. Een nieuwere versie van Ventura zou ons hier natuurlijk helpen, maar die nieuwe Ventura werkt alleen onder Windows 95. Onder Windows 95 hebben wij echter geen driver voor de rip bij onze zetter. Noodgedwongen moeten wij dus bij afdrukken naar de rip, werken onder Windows 3.11. Als gevolg daarvan kan maximaal versie 5 van Ventura worden gebruikt. Die leest echter maximaal teksten in van Word versie 2 of 6. Wij stonden dan ook op het punt om in verband hiermee Ventura te verlaten en sleepten ons echt naar het einde van deze ellende.

Natuurlijk zijn er veel meer van dit soort zaken, we lichtten er slechts een duidelijke tussenuit. We hopen dat we u met dit soort achtergrondinformatie echter een klein beetje inzicht hebben gegeven in de problemen die uitstijgen boven het aanpassen van teksten en maken van een leuke lay-out. ❑

